NUMÉRO DOUBLE
240 P.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

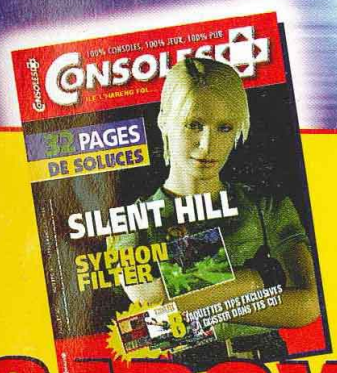
CONSOLES +

CLAIRE VOUS LES SOUHAITE LONGUES ET VOLUPTUEUSES

DOSSIER

RESIDENT EVIL

- 4 versions différentes sur PS, DC, N64 et GBC
- Entretien exclusif avec les programmeurs
- Et tous les clones à venir



CADOX

Les soluces complètes

- Silent Hill
- Syphon Filter

+ 8 jaquettes tips

T 6745 - 90 S - 35,00 F - RD

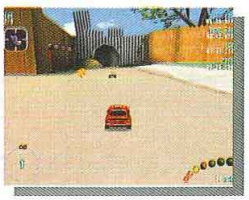
N° 90 JUILLET-AOUT 1999. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8869

LES TESTS DE L'ÉTÉ

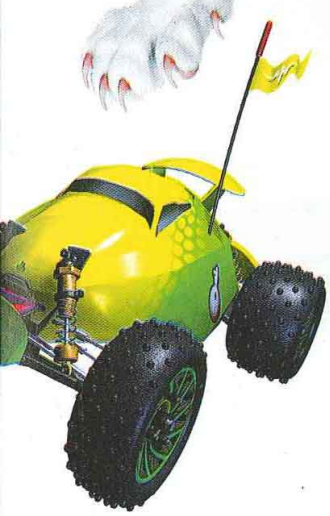
- V-RALLY2
- APE ESCAPE
- STAR WARS...

MS/AGUE/

RE-VOLT™



REVOLT LIBÉRÉ DÈS SEPTEMBRE 99



*2,23 Fr/mn

96.9 VOLTAGE

RECOMMANDÉ PAR AUTO 8

GOA www.goa.com

INTERNET GRATUIT LOCACE online

NINTENDO 64

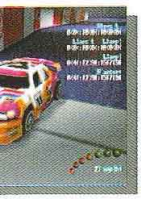
PC CD-ROM

PlayStation

Trucs et Astuces
au 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

Acclaim
www.acclaim.net

RE-VOLT™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64, N, ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony



QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS

En effet... Que la Force soit avec vous ! Car vous allez en avoir besoin durant tout l'été. Les jeux arrivent en nombre et sur tous les supports ! Durant les Grandes Vacances, tu joueras (© Maître Yoda, 2078).

© et TM 1999, Lucasfilm, Ltd. All rights reserved. Used under authorization.

Je ne veux plus revenir sur les divagations des Familles de France car je pense que la presse spécialisée (consoles et micro) leur accorde trop d'importance, comme si elle avait besoin de se justifier. Cette attaque contre les jeux vidéo n'est pas la première et ne sera sans doute pas la dernière.

Mais si les journalistes peuvent se permettre d'ignorer les censeurs, le Sell (le syndicat des éditeurs) est obligé de réagir à ces attaques. Dans le souci (compréhensible) de ménager la distribution, le Sell a pris la décision d'imprimer sur les jaquettes des jeux des recommandations du type : "interdit aux moins de 18 ans", "déconseillé aux moins de 12 ans", "pour tous publics", etc. C'est tout à fait son droit et cela ne nous regarde pas, comme dirait l'autre ! Mais voilà que le Sell nous demande de faire figurer ces mentions dans nos tests. Tu le crois, ça ?

Il n'est pas question de cautionner une classification qui nous semble sans fondement. Nous consacrons donc la couverture de ce numéro à Resident Evil, que nous recommandons à tous les joueurs, quel que soit leur âge ! Notre position est claire et nous ne reviendrons plus sur ce sujet qui ne mérite pas que l'on s'y attarde plus longtemps. Longue vie aux jeux gore !

Alain Huyghues-Lacour

SOMMAIRE

EN JUILLET-AOÛT, PROUT !

PREVIEWS

Airforce Delta ..... DC 38
Alone in the Dark ..... PS/DC 66
Brasil V-Soccer ..... PS 60
Brave Fire Fighters ..... Arcade 37
Castrol Honda Superbike ..... PS 54
Championship Motocross ..... PS 59
Colony Wars 3 ..... PS 74
Danger Girl ..... PS 76
Dead or Alive 2 ..... Arcade 26
Destruction Derby 3 ..... PS 75
Dewprism ..... PS 32
Dino Crisis ..... PS 18
Eagle One ..... PS 62
Ecco the Dolphin ..... DC 57
F1 World Grand Prix 2 ..... N64 54
F-355 Challenge ..... Arcade 34
Fighting Force 2 ..... PS 65
Formula One 99 ..... PS 55
Gekido ..... PS 65
Guitar Freaks ..... PS 40
Hot Wheels PS/N64 58
Jade Cocoon ..... PS 60
Kingsley ..... PS 75
Kirby 64 ..... N64 72
Koby Bryant in NBA Courtside 2 ..... N64 60
Konami Rally ..... PS 63
La Guerre des Mondes ..... PS 75
Langrisser Millenium ..... DC 52
MDK 2 ..... DC 62
Monster Truck Madness N64 59
Onimusha ..... PS 24
Psychic Force 2 ..... PS 46
Rallymasters ..... PS 63
Red Dog ..... DC 66
Resident Evil 2 ..... N64 92
Resident Evil 3 ..... PS 90
Resident Evil Code Veronica ..... DC 94
Resident Evil ..... GBC 96
Rollcage Extreme ..... PS 69
Slave Zero ..... DC 57
Sled Storm ..... PS 69
Soul Fighter ..... DC 77
Soulcalibur ..... DC 42
Street Fighter Zero 3 ..... DC 30
Supreme Snowboarding ..... DC 64
Tekken Tag Tournament ..... Arcade 14
Tenchu 2 ..... PS 58
The Misadventures of Tron Bonne ..... PS 58
Thrill Kill ..... PS 82
To Shin Den Subaru ..... PS 44
Tombi 2 ..... PS 72
U.E.F.A. Striker ..... PS 86
Urban Chaos ..... PS 68
Valken 2 ..... PS 48
Vandal Hearts 2 ..... PS 22
Vigilante 8 Second Offense ..... DC 57
Warpath : Jurassic Park ..... PS 66
Wildwaters N64 59
Xceleration ..... DC 72

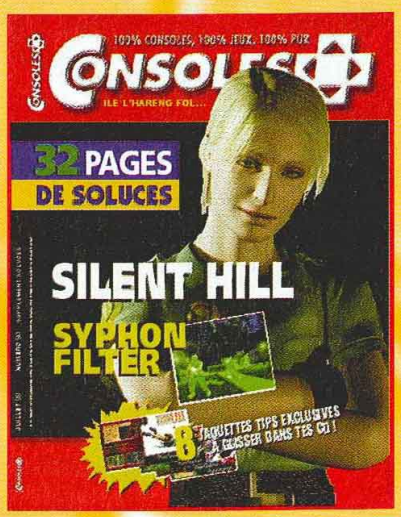
TESTS

En vert, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

360° ..... PS 164
Ace Combat 3 Electrosphere ..... PS 152
Ape Escape ..... PS 134
Attack of the Saucerman ..... PS 164
Bugs Bunny ..... PS 126
Capcom Generations ..... PS 138
Chocobo Racing ..... PS 151
Croc 2 ..... PS 146
Elemental Gimmick Gear ..... DC 158
Fighting Force 2 ..... PS 150
Gungage ..... DC 150
Hard Edge ..... PS 155
Legend of Kartia ..... PS 124
Lunar 2 ..... PS 122
Macross ..... PS 156
Metal Slug X ..... Neo Geo 144
Omega Boost ..... PS 112
Pool Palace ..... PS 118
Quake II N64 100
Rampage 2 : Universal Tour N64 164
Shangai True Valor ..... PS 164
Silent Hill ..... PS 130
Star Wars Episode I Racer N64 114
Super Mario Bros. Deluxe ..... GBC 142
Superman N64 140
Syphon Filter ..... PS 108
V-Rally 2 ..... PS 104
Virus ..... PS 164

Ape Escape

La Playstation se dote, à n'en pas douter, du meilleur jeu de plates-formes/action du moment sur 32 bits. Trop chanmaille ! (© Switch, 1998).



Ce numéro de Consoles+ comporte un supplément gratuit "Spécial Solutions" de 36 pages et huit jaquettes tips qui ne peut être vendu séparément et surtout pas à la sauvette dans le métro.

Capcom prop
Commando
Les n

JAPON **9**

Notre correspondant au Japon nous tient au courant des dernières révélations sur la nouvelle Nintendo, ainsi que sur l'ensemble des nouveaux jeux à sortir dans l'archipel.

NEWS **53**

23 pages de news, Consoles+ ne fait pas les choses à moitié ! De quoi passer l'été à l'abri des mauvaises surprises.

WIP **86**

Avec l'Euro 2000 qui approche, nous vous proposons un reportage sur le prochain jeu d'Infogrames : U.E.F.A. Striker.

DOSSIER **89**

Ca va saigner : Resident Evil 3 sur Playstation, le 2 sur Nintendo 64, le 1er sur GBC, et Code Veronica sur Dreamcast. Nous vous proposons aussi un aperçu des meilleurs futurs clones de ce jeu.

Remerciements : BEST GAMES, ESPACE 3, EUROMEDIA, GAME PARTNER, HOBBY ONE, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, METACREATIONS (Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy, KPT 3), MACROMEDIA.
Salut aussi à Eliotrope : Gilles (un type bien), Danièle (une chouette nana) et David (un mec qui a un PC...). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

TESTS

La vague de chal
sur nos consoles
vous à passer un

SORTIES

Croc 2 va-t-il hap
Escape, ou Ape v
Croc 2 ? Faut voir

SPECIAL

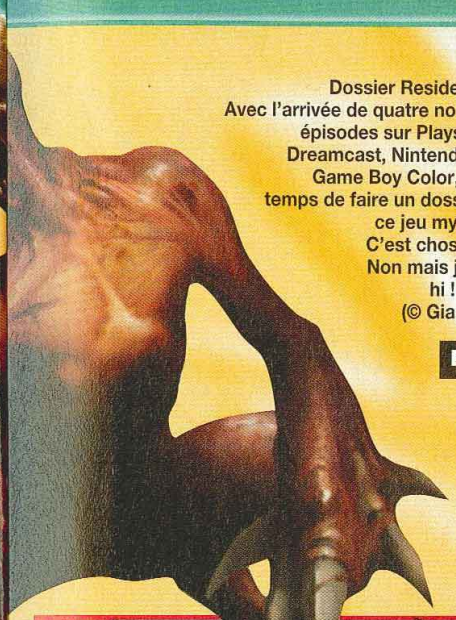
Les tests les plus
plus expéditifs de

TIPS

Avant d'aller surfe
vous livre une bon
de tips bien frais.

Ce numéro de Cons

SOMMAIRE



Dossier Resident Evil. Avec l'arrivée de quatre nouveaux épisodes sur Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 et Game Boy Color, il était temps de faire un dossier sur ce jeu mythique. C'est chose faite. Non mais je rêve, hi ! hi ! hi ! (© Gia, 1996).

P. 89

P. 22

Vandal Hearts 2

Le retour de l'un des meilleurs jeux de stratégie "Tactics" en temps réel ! VH se dote d'une suite fort impressionnante. J'ai perdu 4 kilos en arrêtant le Coca (© Niiico, 1999).

P. 138

Capcom Generations

Capcom propose une compil' de ses meilleurs titres sur 4 CD : Commando, Ghosts'n Goblins, 1943... Le tout à prix d'ami. Les musiques sont honnêtes (© Panda, 1999).

P. 114

Star Wars : Episode I – Racer. Adaptée d'une séquence phare du film, cette simulation de course va vous en mettre plein la vue. Tu le crois, ça ? (© A.H.L., 1976).

TESTS 99
La vague de chaleur débarque sur nos consoles. Préparez-vous à passer un été de folie !

SORTIES 160
Croc 2 va-t-il happer Ape Escape, ou Ape va-t-il croquer Croc 2 ? Faut voir...

SPEEDY 164
Les tests les plus courts et les plus expéditifs de la profession.

TIPS 171
Avant d'aller surfer, Switch vous livre une bonne dose de tips bien frais.

TROMBINOSCOPE 186
Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'emploi du temps du Panda sans jamais oser le demander. Honnête !

COURRIER 188
Une analyse très poussée du courrier des lecteurs et une profonde étude sur les hôtesses des salons signée Bomboy.

RÉFÉRENCES 166

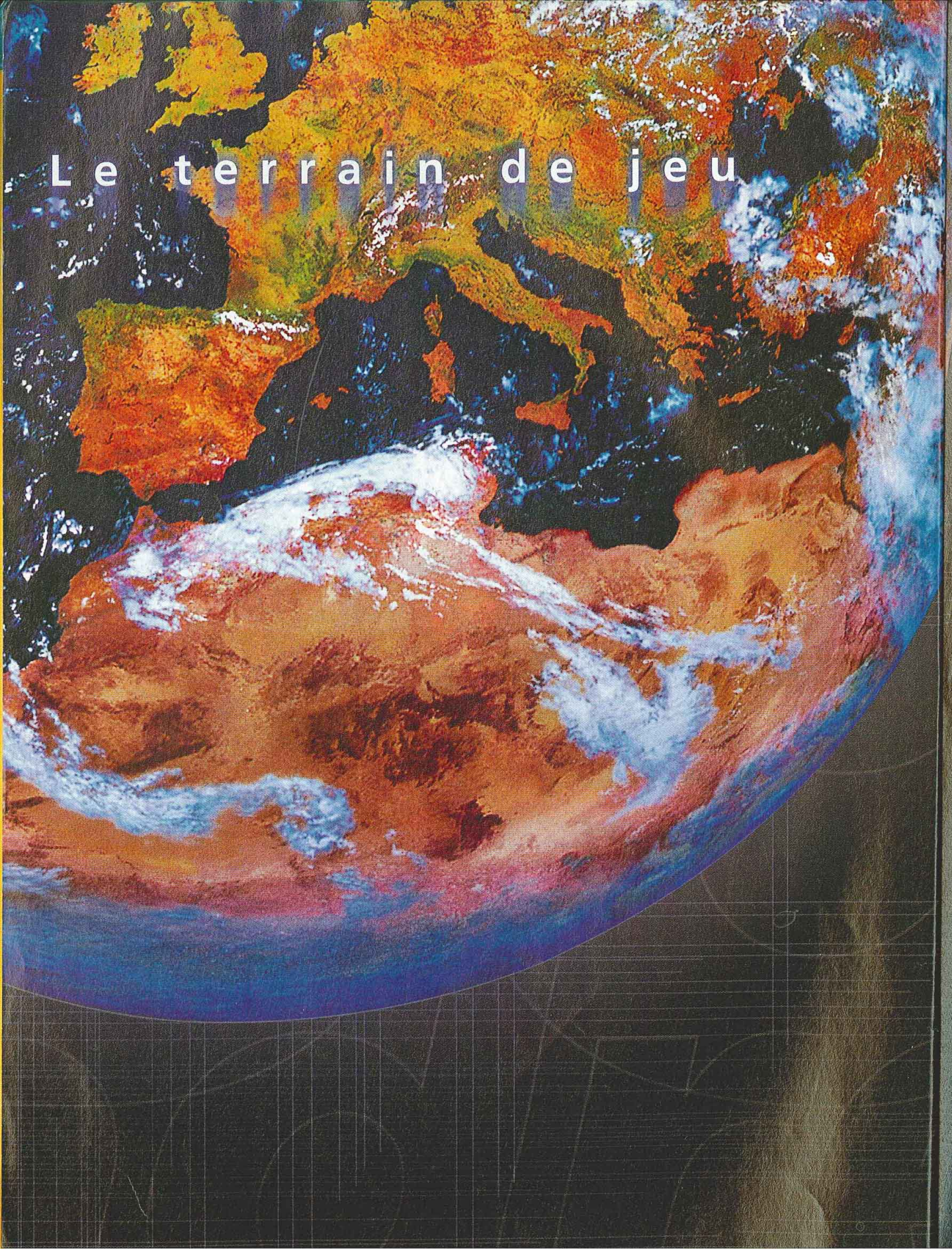
SORTIES 170

FREE SHOP 180

LA HOTLINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type trop pas bildé, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée (c'est le moment où il est le mieux réveillé) mais également chaque mercredi après-midi, de 14h à 18h, il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, l'état de santé du Panda qui se détériore de jour en jour, quelques recettes de gâteaux faciles à réaliser ainsi que des news récentes.

Ce numéro de Consoles+ comporte un encart publicitaire Sony de huit pages.



Le terrain de jeu

Son adresse :
www.dreamcast-europe.com

"Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

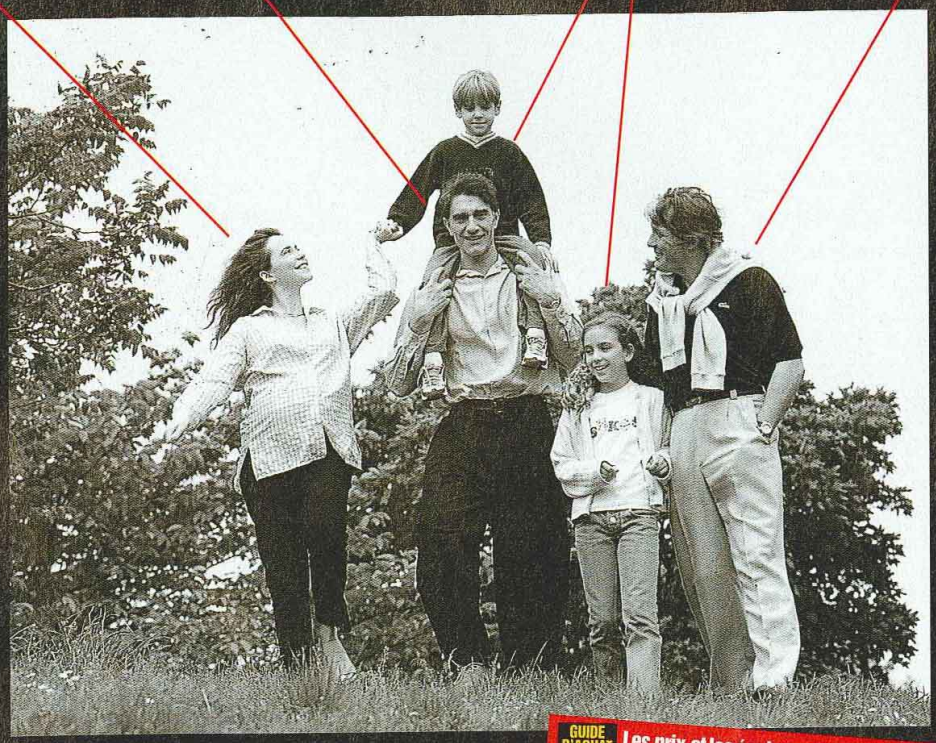
Dreamcast™

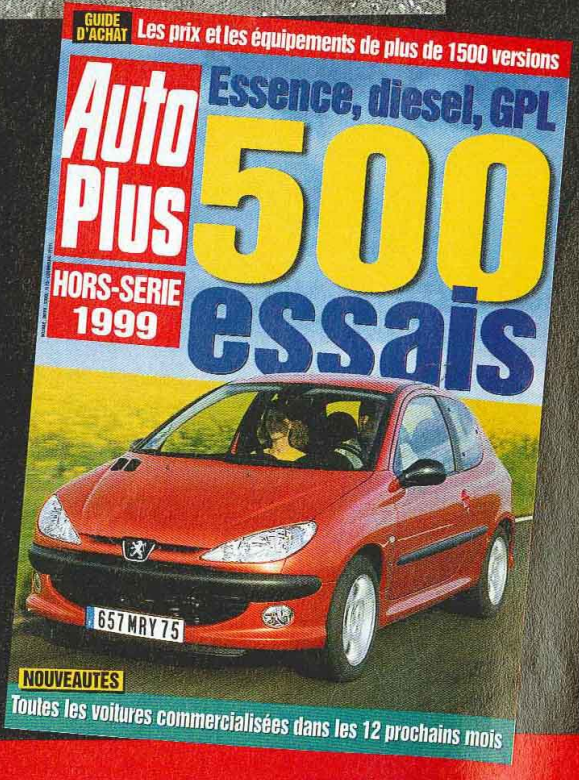
Mes enfants adorent les coupés.

Ma femme préfère les petites voitures.

Moi je ne jure que par les monospaces.

Mon frère n'aime que les 4x4.





Auto Plus Hors Série 500 Essais

Pour Ne Pas Se Tromper

- Le guide d'achat des voitures françaises et étrangères.
- 500 voitures testées dans le détail.
- Toutes les nouveautés de l'année.
- Les prix et les équipements de plus de 1500 versions.

En vente actuellement

LE 1ER JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR.

JAPON

Kagotani San, notre correspondant permanent au Japon, vous livre les dernières infos concernant la nouvelle console de Nintendo. L'été au Japon, c'est aussi la période de la baston : Psychic Force 2, Toshinden Subaru, Soulcalibur, Street Fighter Zero ou Dead or Alive 2 en sont les plus belles preuves.

N2000 Projec

Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, les dés sont jetés chez Nintendo avec ce projet "Dolphin". Parmi le cercle très fermé des développeurs qui ont eu la chance de voir tourner le prototype de la console destinée à succéder à la N64, on parle déjà d'un monstre.

Basé sur la technologie Power PC 750 utilisée par les Macintosh G3, le Gekko en est une version allégée et bon marché. Suivant le modèle, il peut être cadencé à une vitesse comprise entre 300 et 500 MHz, avec 256 Ko de mémoire cache de niveau 2. Ce processeur a l'avantage d'être facile à produire, donc rapidement disponible en quantité industrielle pour un coût qui devrait vite chuter (on parle d'un prix de départ d'environ $100, soit 600 F). La force du Gekko repose sur une technologie de gravure sur cuivre révolutionnaire mise au point par IBM. Cette gravure très fine (0,18 micron) permet de miniaturiser au maximum la partie électronique, tout en réduisant le dégagement thermique, vu qu'il travaille à bas voltage. De plus, le recours au cuivre optimise la circulation électrique, ce qui limite les erreurs de transfert ou les perturbations électromagnétiques. Selon IBM, la vitesse du Gekko exploserait tous les processeurs de technologie antérieure. IBM s'est en outre engagé à réaliser une version spéciale de son Gekko pour le compte de Nintendo et pour la somme rondelette d'un milliard de dollars (hé oui, Mario est plus que riche !). La version Dolphin du processeur inclura en outre bien plus de mémoire cache. Elle sera également produite par IBM.

SOUS LE CAPOT DE LA BÊTE...

- CPU : Risc PowerPC 750 Custom "Gekko" (IBM) à 400 MHz avec 256 Ko de mémoire-cache de niveau 2 (L2)
- Vidéo : Graphic LSI 200 MHz (ArtX-Nintendo)
- RAM : 16 Mo, mais on parle désormais de 32 Mo.
- Média : DVD custom 5x (Panasonic), compatible DVD Audio et DVD-Vidéo.
- Connexions (supposées) : 4 ports manettes, port USB.
- Sortie au Japon : automne 2000.
- Sortie aux Etats-Unis : printemps 2001.
- Sortie en Europe : comme d'hab' après tout le monde ?

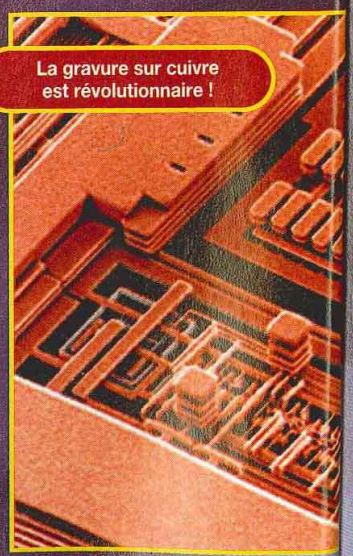
Des DVD incopiables ?

Panasonic est enfin arrivé au bout de ses négociations avec Nintendo en imposant son lecteur de DVD. Le modèle de la Dolphin serait d'ores et déjà compatible avec les DVD-Vidéo, les DVD-Audio, les CD-Audio, les CD-Extras, et, bien entendu, les futurs jeux de la console. Pour faire concurrence à Sony, Panasonic (qui appartient au géant de l'électronique Matsushita) a mis au point un système de protection évolué : un message "collé" (gravé ?) sur le dessus du disque devra être détecté par le faisceau laser du lecteur pour reconnaître l'authenticité du DVD. La machine passera alors à la partie programme proprement dite. C'est en gros ce que Panasonic proposerait comme garantie à Nintendo. De fait, il semble que le piratage serait bel et bien enrayé par une telle protection physique. A noter que SCEI étudierait une technologie similaire développée par Sony pour son Super CD-Audio.

Nintendo, IBM, Matsushita : l'union sacrée !

Des vieux de la vieille

Le cœur graphique de la console est le fruit de la coopération entre la toute jeune société ArtX et Nintendo. ArtX est une équipe de vingt personnes déjà responsables du processeur graphique de la N64, toutes issues des labos de Silicon Graphics. Inutile de préciser que leur départ n'a pas franchement enchanté leur ancien employeur...
Le processeur graphique sera produit par le géant japonais NEC (peut-être dans son unité anglaise). Il n'y a pas beaucoup de sociétés dans le monde capables de produire en masse des processeurs avec un niveau de qualité parfait.


La gravure sur cuivre est révolutionnaire !

Miyamot
aux man

La machine se
d'origine pour
Elle pourrait a
comme suppo

LE GE

Le cœur du Ge
la preuve !

...ject "Dolphin"

Nintendo et Matsushita, les stars d'un jour.

Miyamoto aux manettes

La machine serait prévue d'origine pour le jeu en réseau. Elle pourrait accepter le DD64 comme support de stockage tel un disque dur venant se placer sous la Dolphin. Rappelons que le DD64 n'est autre qu'un lecteur Zip (une disquette de 100 Mo utilisée en informatique) modifié par Iomega pour les besoins de Nintendo.

L'absence de port cartouche et la non-compatibilité avec les jeux de la N64 sont confirmées. Miyamoto a déclaré s'occuper lui-même du développement de la nouvelle manette : autant dire que ça promet !

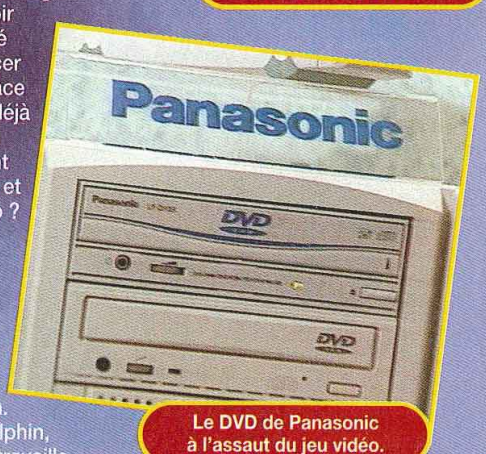
Le Gekko

Le cœur du Gekko est minuscule, la preuve !

Deux machines ?

L'implication de Matsushita, leader mondial de l'électronique, ne s'arrête pas à la simple fourniture de la technologie DVD. En effet, par le biais de sa branche Panasonic, le groupe nippon fournirait de la technologie liée au réseau et à tout ce qui touche le digital. Faut-il y voir une volonté d'enfoncer le clou face à Sony, déjà mis à mal sur le front de l'audio et de la vidéo ? Enfin, ce n'est pas une mais bien deux machines qui seraient en préparation. Outre la Dolphin, Panasonic travaille avec Nintendo à la mise au point d'une seconde machine, nom de code "X21 Home Server". Cet engin serait "la bonne à tout faire" du foyer : reliée à un tas d'appareils digitaux, elle assurerait les fonctions de création et de communication. Elle accepterait même le branchement d'une antenne satellite et d'un ordinateur. •••

Cours de langue : en japonais, "Web" s'écrit "Web".



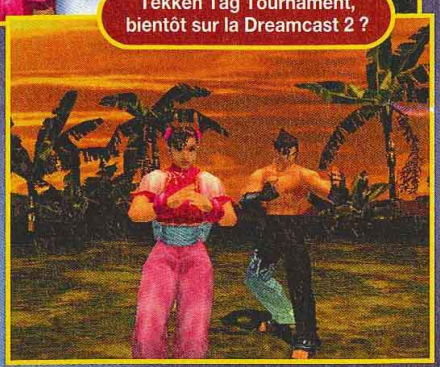
Le DVD de Panasonic à l'assaut du jeu vidéo.

N2000 Project "Dolphin"
La riposte des concurrents

Tekken Tag Tournament, bientôt sur la Dreamcast 2 ?

Sega fourbit ses armes

Sega veut confirmer le relatif succès qu'il a rencontré à l'E3 grâce une liste de jeux imposante dès la sortie de sa console. Les rumeurs sur une Dreamcast 2 se font plus précises, avec une date éventuellement fixée au mois de mars 2000 au Japon. La machine serait plus fine, et sans ventilateur grâce à de nouvelles versions du SH4 et du PowerVR, plus silencieuses et optimisées. Le nouveau set de PowerVR serait plus puissant et peut-être multiple (2 à 3 sets) pour égaler la PS2, voire la dépasser. Le lecteur serait un DVD-Rom et le modem un 56 Kbps. Enfin, la "DC2" serait équipée de 32 Mo de Ram (le double de l'actuelle). Le SH4 comporterait de nouvelles instructions. Un projet d'upgrade des actuelles Dreamcast par le biais d'un add-on se plaçant sous la console aurait aussi été évoqué. Dans l'immédiat, Sega fourbit ses armes avec du concret. Notamment, la Dreamcast va passer à ¥19 800 (environ 1000 F) pendant l'été.



De plus, Namco poursuivrait ses développements avec notamment Rave Racer, Time Crisis 2, et on susurre un Tekken Tag Tournament (mais là, c'est moins sûr...).

Silence radio chez Sony

Du côté de SCEI, on met les bouchées triples pour sortir coûte que coûte la PS2 en mars 2000. Mais de grandes inconnues subsistent, comme le prix de la machine, qui risque d'être déterminant. Autrement, rien n'a filtré sur les difficultés rencontrées par Sony dans la production de l'Emotion Engine (le processeur graphique de la console). La machine n'aurait pas de modem intégré. L'utilisateur sera libre d'utiliser le modem PC de son choix par le biais du port PCMCIA. Par ailleurs, SCEI a annoncé officiellement que, grâce au port USB, la machine acceptera la plupart des extensions PC, dont les manettes à retour de force. Enfin, Sony serait en train d'adapter nombre de ses extensions PC de la série VAIO (clavier, souris, etc.) pour transformer cette console en véritable micro-ordinateur.

Sony unifie son groupe et s'allie avec Toshiba.

LE PREMIER JEU PS2 !

Voici le premier jeu PS2 dévoilé. Il est signé Art Dink et c'est une simulation de train avec une grosse part de gestion économique. A6, plus connu chez nous sous l'appellation d'A-Train, est une série très célèbre au Japon. Certes, c'est loin d'être spectaculaire, mais les Japonais adorent...

A6
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT
A列車で行こう6

Le premier jeu PS2 dévoilé est A6, alias A-Train.

Renseigne-t
ta boutique

FRANCE

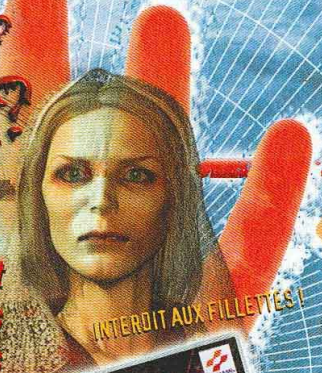
01	Belley	04 79 81
01	Bourg en Bresse	04 74 23
01	Ferney Voltaire	04 50 40
02	Chauny	03 23 38
02	Laon	03 23 79
02	Soissons	03 23 59
02	Villers-Cotterêts	03 23 76
05	Gap	04 92 52
06	Mandelieu	04 93 93
06	Menton	04 93 28
07	Annonay	04 75 32
12	Rodez	05 65 67
13	Aix-en-Provence	04 42 20
13	Arles	06 07 06
13	Fos-sur-Mer	04 42 05
13	Salons-de-Provence	04 90 56
14	Bayeux	02 31 51
14	Honfleur	02 31 89
14	Lisieux	02 31 63
15	Aurillac	04 71 43
17	La Rochelle	05 46 51
17	Royan	05 46 22
17	Saintes	05 46 93
19	Brive	05 55 24

SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

* Dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable jusqu'au 10/09/1999.
* Booster : pochette.
* Wizards of the Coast, Magic: L'Assemblée, et La Destinée d'Urza sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.



Venez découvrir et tester SILENT HILL dans toutes les boutiques Difintel-Micro

Retrouvez-vous dans un monde sombre et hostile, hanté de monstres cauchemardesques ! SILENT HILL, une ambiance flippante à souhait !!

CROC 2 © 1999 ARGONAUT SOFTWARE LTD. ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

5 ANS SUPER OFFRES À SAISIR DANS NOS BOUTIQUES !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 10 septembre 1999 dans les boutiques participant à l'opération et sur présentation du magazine.

* Photos non contractuelles.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 160 magasins

FRANCE

01	Belley	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01	Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
02	Chauny	03 23 38 00 10
02	Laon	03 23 79 08 84
02	Soissons	03 23 59 18 18
02	Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
05	Gap	04 92 52 72 74
06	Mandelieu	04 93 93 54 33
06	Menton	04 93 28 26 55
07	Annonay	04 75 32 42 53
12	Rodez	05 65 67 06 15
13	Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
13	Arles	06 07 06 04 30
13	Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13	Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14	Bayeux	02 31 51 00 99
14	Honfleur	02 31 89 75 00
14	Lisieux	02 31 63 07 77
15	Aurillac	04 71 43 56 56
17	La Rochelle	05 46 51 86 86
17	Royan	05 46 22 15 04
17	Saintes	05 46 93 51 75
19	Brive	05 55 24 47 87
21	Dijon	03 80 70 15 79
22	Loudeac	02 96 66 02 05
24	Bergerac	05 53 73 30 28
24	Périgueux	05 53 53 55 54
25	Montbelliard	03 81 94 17 09
26	Romans	04 75 72 78 34
26	Valence	04 75 78 09 68
27	Le Neubourg	02 32 07 00 35
28	Chartres	02 37 36 44 22
30	Ales	04 66 52 44 66
31	Fenouillet	05 61 70 81 05
33	Arcachon	05 56 83 58 23
33	Bordeaux	05 56 79 05 52
33	Langon	05 56 63 00 33
33	Libourne	05 57 25 98 85
34	Agde	04 67 21 32 71
34	Béziers	04 67 49 01 65
35	Fougères	02 99 94 21 00
37	Tours	02 47 75 50 01
38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38	Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38	Bourgoin	04 74 43 29 53
38	Voiron	04 76 67 46 95
39	Dole	03 84 72 68 67
39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40	Dax	05 58 56 29 03
41	Vendôme	02 54 67 00 90
42	St Etienne	04 77 49 00 69
43	Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45	Orléans	02 38 62 76 76
47	Agen	05 53 77 38 39
47	Agen 2	05 53 77 28 08
47	Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50	Cherbourg	02 33 44 00 86
51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54	Nancy	03 83 30 45 67
55	Verdun	03 29 86 78 08
56	Locmine	02 97 60 01 57
56	Lorient	02 97 35 08 91
57	Forbach	03 87 88 67 16
57	Metz	03 87 74 65 70
57	Thionville	03 82 53 80 81
60	Beauvais	03 44 48 53 60
61	Alençon	02 33 26 11 00
61	Argentan	02 33 67 29 00
61	L'Aigle	02 33 34 27 00
62	Boulogne-sur-Mer	03 21 19 07 00
62	Calais	03 21 19 07 00
62	Lens	03 21 78 75 40
64	Biarritz	05 59 24 39 07
65	Lourdes	05 62 42 30 68
67	Haguenau	03 88 63 88 36
69	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71	Digouin	03 85 53 75 73
71	Macon	03 85 39 09 52
71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71	Le Creusot	03 85 55 08 02
72	Le Mans	02 43 82 68 14
74	Annecy	04 50 52 86 02
75	Paris 17ème	01 47 64 15 96
76	Rouen	02 35 73 68 50
77	Chelles	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	01 60 71 91 14
77	Lagny	01 64 12 34 81
77	Nemours	01 64 12 34 81
77	Pontault Combault	01 60 29 53 76
78	Elancourt	01 30 13 87 30
78	Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78	Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78	Poissy	01 30 06 06 88
78	Versailles	01 39 24 13 00
79	Partenay	05 49 94 10 27
81	Albi	05 63 49 02 99
81	Castres	05 63 35 19 86
83	Toulon	04 94 91 17 91
84	Carpentras	04 90 60 10 11
84	Orange	04 90 34 47 13
84	Valréas	04 90 28 12 00
85	Challans	02 51 49 77 92
86	Poitiers	05 49 41 77 45
87	Limoges	05 55 33 74 43
89	Auxerre	03 86 72 95 60
91	St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92	Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93	Livry Gargan	01 43 30 24 25
93	Montreuil	01 48 97 05 54
93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93	Villemomble	01 48 55 21 69
94	Cachan	01 47 40 08 15
94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94	Maison Alfort	01 48 93 35 14
95	Argenteuil	01 30 76 17 17
95	Sarcelles	01 39 92 47 16
97	Guyanne	05 94 28 25 28
97	Fort de France	05 96 70 79 67
98	Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 1 magasin : Mons. 065 84 60 33

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• Auch • Avalon • Avignon • Epinal • Hazebrouck • La Fleche • La Réunion • Marseille • Mont de Marsan • Montauban • Muret • Paris • Plaisir • Quimper • Roubaix • Sète • Toulouse • Vire.

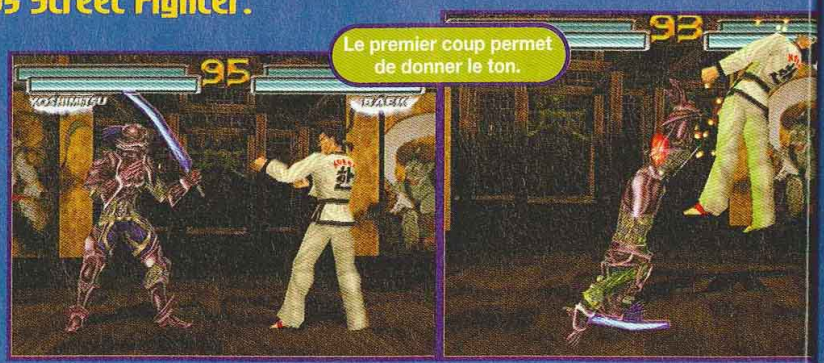
ITALIE
• Turin.

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne.

Tekken Tag To

Quatrième volet de l'illustre série des Tekken, Tag Tournament constitue un cas à part. Basé sur le moteur de Tekken 3, il introduit un système de combat en équipe de deux dans la plus pure tradition X-Men Vs Street Fighter.



Le premier coup permet de donner le ton.

Limité par les capacités de la carte System 12, le jeu est incapable d'afficher plus de deux personnages en même temps sans une baisse sensible de la résolution de l'image. Aussi, en fait d'équipe, les deux combattants du même camp devront se relayer sur le ring...

Travail d'équipe à temps partiel

Au moment jugé le plus opportun, on appelle la relève ; le premier combattant sort de l'aire de combat, et le second fait son entrée. Pendant que ce dernier se bat, le premier se repose et récupère une partie de sa jauge de vie. L'affrontement prend fin quand l'un des deux membres d'une équipe est mis K.O. En cas d'égalité, l'équipe qui a conservé le plus de vie est déclarée vainqueur. Autant dire qu'une bonne gestion du duo est requise. Afin de simplifier les commandes, TTT comporte cinq boutons : les quatre habituels plus un bouton déclenchant le changement de personnage. Malgré les limitations techniques du System 12, la Vs Team, toujours en charge de la série, a réussi à optimiser le rendu des textures.

Le syndrome King of Tekken ?

On retrouve dans cette nouvelle mouture les vingt personnages principaux de la série, auxquels s'ajoutent quatorze nouvelles recrues, soit trente-quatre combattants au total ! Les niveaux sont, dans leur grande majorité, empruntés à Tekken 3, mais Tag Tournament y apporte une petite nouveauté, puisque le jeu gère désormais les conditions climatiques et les moments de la journée de manière aléatoire. Les combats peuvent ainsi se dérouler de jour comme de nuit, en plein été ou au creux de l'hiver. Néanmoins, ces variations restent uniquement visuelles et n'ont que peu, voire pas du tout, d'incidences sur les conditions de l'affrontement. Enfin, il est à noter qu'une multitude de séquences cinématiques réussies s'intercalent entre les combats.

TOURNÉE DES PLAGES

TTT porte très bien son nom, car Namco a décidé d'organiser un tournoi au Japon, qui se déroulera dans deux endroits différents pendant les vacances d'été.
A quand une tournée des plages bretonnes ?

La correction est sans appel !

20 persos de base plus 14 cachés... 34 zigues, ça en fait du monde !

ARCADE

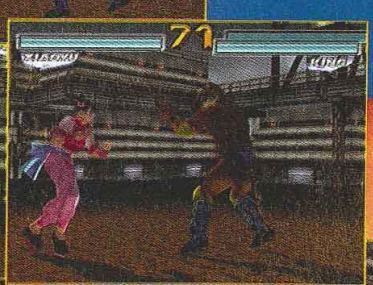
● Namco/Juillet

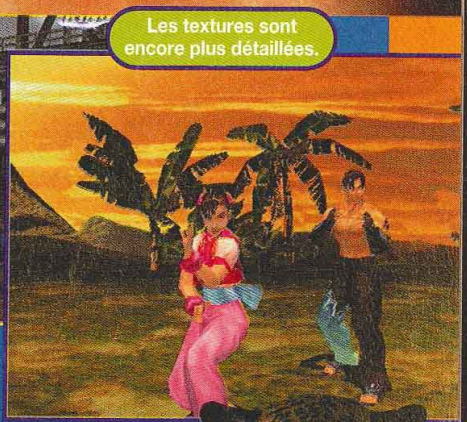
Sorte de fina
la générations
Tekken, TTT
of Fighters. A
Team écarte
toute conver
Playstation, c
bruits font ét
possible sur
mais ni Namc
confirmé les
négociations
que la licence
"Tekken" est
exclusivité pa
Le choix du ti
permettrait er
convertir le je
console... Pou
cette borne fe
heureux : de r
salles d'arcad
à cors et à cris
titre à succès
économique S

Tournament

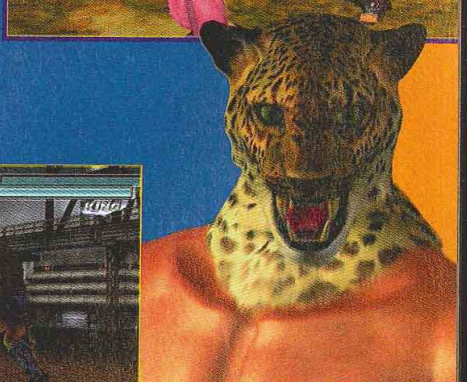
TEAM BATTLE SAUCE TEKKEN

On peut choisir deux persos au maniement identique.





Les textures sont encore plus détaillées.



King est le roi du combat au sol. Jin l'a bien compris et laisse la petite Xiaoyu s'en occuper. Honneur aux dames !

Sorte de final pour clôturer la génération 32 bits de Tekken, TTT se la joue King of Fighters. Alors que la Vs Team écarte d'ores et déjà toute conversion sur Playstation, de nombreux bruits font état d'un portage possible sur Dreamcast, mais ni Namco ni Sega n'ont confirmé les rumeurs de négociations... Il faut savoir que la licence du nom "Tekken" est détenue en exclusivité par SCEI. Le choix du titre TTT permettrait en effet de convertir le jeu sur une autre console... Pour le moment, cette borne fera déjà des heureux : de nombreuses salles d'arcade réclamaient à cors et à cris la suite de ce titre à succès sur le très économique System 12.

On a même droit à des doubles poses !

Yoshimitsu satellise Baek, et laisse la place à Jin qui finit le travail avec un bel exemple de Combo. Notez que Jin suit son adversaire du regard !

* PLAYSTATION

BIGBEN I

Team Mad Catz

COMPATIBLES PLAYSTATION™

UNE GAMME COMPLETE !

Bigben INTERACTIVE

VOLANT "DUAL FORCE"

*VOLANT À 2 MOTEURS DE VIBRATIONS.
*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.

MANETTES INFRA-ROUGE

*2 CONTRÔLEURS RADIO AVEC RECEPTEUR
*3 FRÉQUENCES POUR 1, 2 JOUEURS
*TÉLÉCOMMANDE UNIVERSELLE POUR TÉLÉVISEUR.
*COMMUTER VOTRE TÉLÉVISEUR EN MODE JEU VIDÉO OU TV.
*JOUABILITÉ POSSIBLE JUSQU' À 9 MÈTRE DE LA CONSOLE.

Fais plaisir à ta mère !
Range ta console, tes jeux, et tes accessoires.

MULTI JOUEURS

*CONNECTEZ DE 5 À 8 JOUEURS !
*STABILITÉ GRACE À UNE BASE MÉTAL.

CARTES MEMOIRE

*CAPACITÉ 15 BLOCS.
*VITESSE D' ACCÉS RAPIDE (10KB/SECONDE).
*VENDUES PAR 2.

MC SPORTS

MEUBLE DE RANGEMENT

*POUR RANGER TOUT TYPE DE CONSOLE ET EGALEMENT JEUX, BOITIERS ET MANETTES
*DÉPLACEMENT FACILE GRÂCE AUX ROULETTES

Bigben INTERACTIVE

* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

Dino Crisis

La mode des suites et des clones sévit de nouveau chez Capcom. Pour preuve, ce nouveau dérive de Bio Hazard, accommode à la sauce Jurassic Park. Alors simple copie ? Pas vraiment. Explication du pourquoi de la chose...

Vous rencontrerez du monde en cours de route.

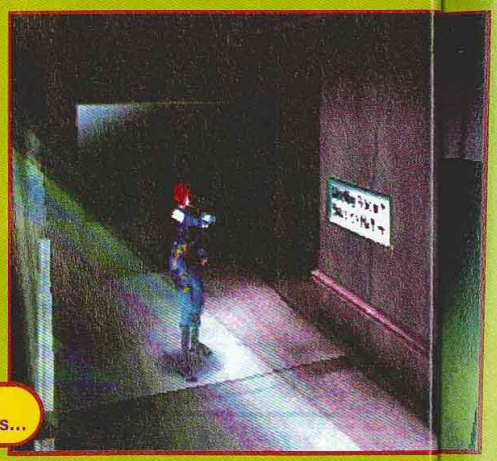
Comme dans le film de Spielberg, les dinosaures ont faim. Le T-rex est prêt à tout démolir pour venir vous croquer, et il faut voir les raptors à table pour imaginer ce qui vous attend. Sans compter qu'ils n'hésiteront pas à vous attaquer en groupe. Vous l'aurez compris, Dino Crisis ne peut pas fonctionner tout à fait comme ses grands frères.

Baissez la tete

Tout d'abord, l'arrivée de la 3D contraste avec la famille des Bio Hazard-like. Tous les décors sont, bien sûr, en trois dimensions, permettant des angles de caméra dynamiques et novateurs. La caméra suit le héros dans certaines parties des niveaux comme les couloirs. L'action n'est alors plus hachée par les changements d'angles de vue ; le jeu y gagne en fluidité, et l'ambiance s'en trouve renforcée. Ensuite, la 3D permet de corriger certaines incohérences : les persos baissent désormais la tête quand le plafond est bas et saisissent réellement les objets. Les énigmes sont plus complexes et on devra à nouveau s'improviser chimiste en mélangeant des produits ou bien se faire programmeur à l'aide d'un jeu de cartes électroniques. Fini les caisses dans lesquelles on stockait son fourbi. Du coup, on devrait être obligé de porter tout son inventaire, ce qui le limiterait. Autre nouveauté, on peut garder en mémoire ses réglages personnels concernant certains items, comme les sprays ou les médicaments.

Soignez-vous !

Du côté des mécanismes, les niveaux regorgent de systèmes de sécurité divers qu'il faudra déjouer ou utiliser habilement pour ralentir l'ennemi. Ce dernier est imprévisible. Capcom a voulu un système dans lequel les dinos apparaissent quasiment au hasard, n'importe où et par des accès divers (plafond, conduites, porte, etc.). Ils sont capables de vous blesser ; vous perdez alors votre sang et vous vous affaiblissez. Pire, les monstres renifleront votre trace jusqu'à vous débusquer. La seule parade est à vous soigner. Bref, sans être la révolution du siècle, Dino Crisis propose une atmosphère et un challenge nouveaux, à réserver peut-être à des joueurs confirmés. Les frissons devraient être garantis, bien pratique avant l'arrivée de la canicule !



Des couloirs sombres et froids...

Rien ne les arrête !

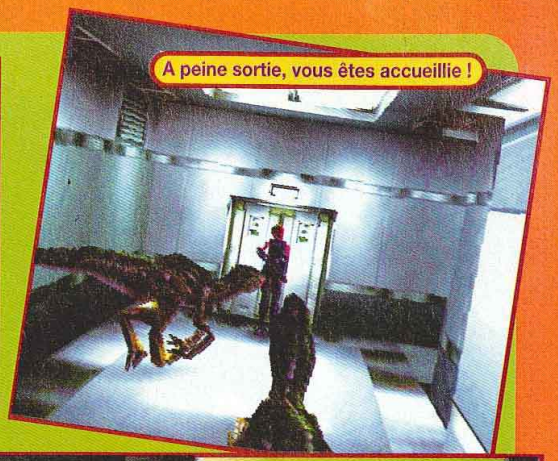
PLAYSTATION

● Capcom/1er juillet

MERCI LA 3D !

Fini les changement d'écran, la caméra suit vos mouvements à certains endroits. L'atmosphère est ainsi préservée.

Se faire tuer ou tuer. Dure loi de la jungle !

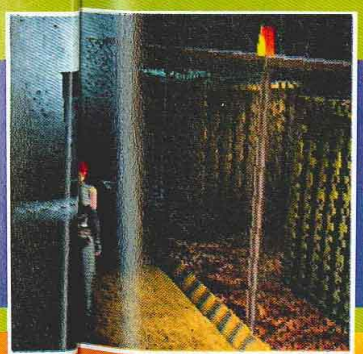

A peine sortie, vous êtes accueillie !

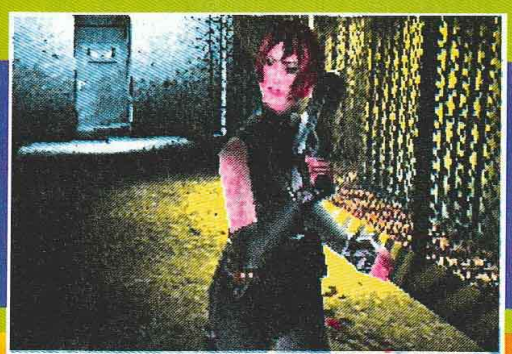
Il faudra plus que ce simple pistolet pour vous en sortir !

D'étranges recherches ont lieu dans ce complexe...

Votre marge de manœuvre est étroite.

La porte pourrait l'arrêter.



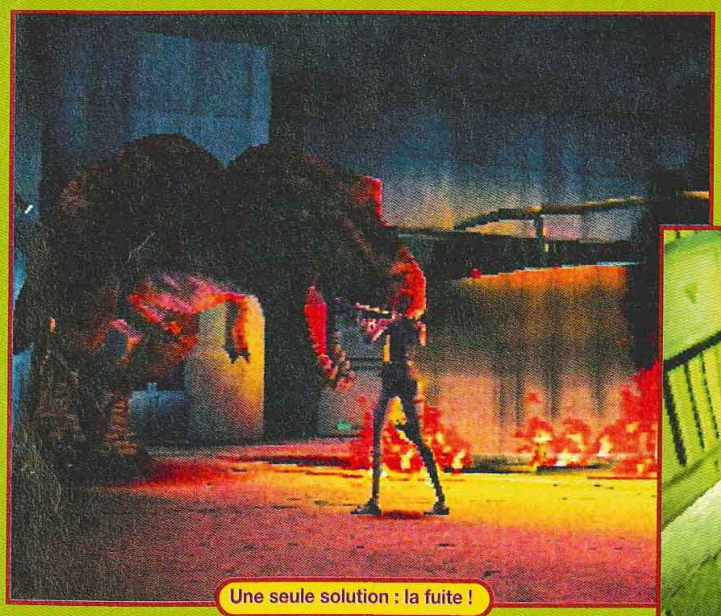


On peut configurer certains items.

Dino Crisis

Les scènes en extérieur sont toujours de nuit.

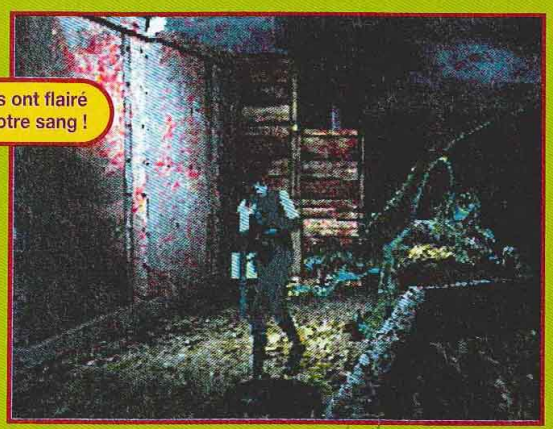
Pan ! A bout portant !



Une seule solution : la fuite !

CA FIN DES HARICOTS ?

Vous êtes grièvement blessée. Les raptors sont à vos trousses et vous allez tomber dans les pommes. C'est moche...



Ils ont flairé votre sang !

La caméra suit votre progression dans ce couloir.

ous êtes
rièvement
essée. Les
ptors sont à vos
ousses et vous
lez tomber dans
s pommes.
est moche...

ouloir.

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC...

CADEAUX!

IL Y A DES TONNES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE 3615 TIPS OU LE 083668TIPS:
• VOLANT RETOUR DE FORCE + PÉDALIER + SIÈGE BAQUET. • UN LECTEUR **DVD** HAUT DE GAMME. • **6000F** DE BONS D'ACHATS FNAC. • DES FORMATIONS AU **PERMIS DE CONDUIRE** (FORFAIT 20H) ET AU CODE DANS LES AUTO ÉCOLES ECF. • DES INTÉGRALES DES SÉRIES **FRIENDS** ET **SOUTH PARK**. • ET D'AUTRES SURPRISES...

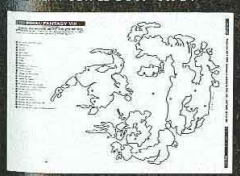
EXCLU: PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE **8** DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION! RETAPEZ LA TOUCHE **8** POUR RELANCER. INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT **0836688477**!

8 TUV II

EXCLU: PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE **3617 TIPS**. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **3617 TIPS**!



NOUS N'AVONS PAS ENCORE TROUVÉ LE CODE "LARA DANS VOTRE SALON". DÉSOLÉ.

TOMKAT

TIPS®

L'anti-galère jeux vidéo!

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
PC - MAC - CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...)

3617 TIPS L'anti-galère par FAX ou COURRIER
3615 TIPS L'anti-galère par MINITEL
0836688477 L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8477 <-> TIPS)

Pixtel 3615, 083668: 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS: tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

VandalHearts 2

Après le succès du premier volet, il aura fallu attendre deux ans avant de voir la suite arriver. La voici enfin. Alors, cela valait-il la peine d'attendre aussi longtemps ?

VandalHearts 2 reste fondamentalement fidèle à son prédécesseur. On est toujours dans un jeu de simulation, un genre à la mode au Japon. On déplace des unités sur une carte fermée. Il faut élaborer sa stratégie en prenant en compte une foule de paramètres tactiques (nature des unités, force, résistance, magie, etc.). Et puisqu'il faut des innovations, Konami a introduit un nouveau système de combat à mi-chemin entre le jeu au tour par tour et celui en temps réel. En effet, on déplace ses troupes en même temps que l'ennemi. Il faut donc impérativement anticiper les actions de l'adversaire. Les choix tactiques arrêtés, les batailles s'engagent. Ces dernières se déroulent suivant la rapidité des persos : les plus véloces attaquent en premier. Ce système est directement issu de celui de Tactics Ogre (de Quest). La vitesse d'action est déterminée par les caractéristiques d'un personnage, dont son poids. Si deux unités opposées se retrouvent sur la même case, la plus lourde chasse l'autre. Vous êtes prévenu : la visite des magasins s'impose afin de mettre la main sur des équipements résistants, légers et performants.

L'hémoglobine gicle !

Il faudra réfléchir

Le relief tient une place importante. Suivant l'élévation du terrain, l'issue d'un combat prend des tournures différentes. C'est pourquoi le choix des armes est vital : épée courte ou longue, petit ou

PLUS VITE !

Désormais, les deux camps se déplacent et décident simultanément des choix tactiques. Les combats s'engagent alors, et leur issue dépend de la vitesse d'action de chacun.

PLAYSTATION

● Konami/15 juillet

Les héros seraient tout nouveaux.

L'interface a gagné en clarté.

CES SORTS

Akuma Freeze.

Combo Tornado.

Healing.

Prominence.

Heatwale.

Ice Cruiser.

Inferno.

Lotus of Fire.

grand arc... Bref, vous devrez réfléchir un minimum. Graphiquement, si l'on en croit les premières photos, ce second volet dépasse le premier. Il vrai que, depuis, les progrès sur Playstation ont été importants. Les sorts — qui dépasseraient la centaine ! — sont superbes et exploitent au mieux les capacités de la machine. On pourra même faire appel à des forces élémentaires comme des dragons (trois pour le moment). Les événements sont nombreux et font progresser le scénario aussi bien après que pendant les combats. Attendons-nous à un scénario et une présentation captivants. Avec Ogre Battle 3 (de Quest), annoncé pour le 14 juillet prochain, l'été sera fort en RPG !

Onimusha

Fort de son succès, Capcom entend bien faire fructifier son Bio Hazard. Avec cette nouvelle variation, c'est dans le Japon médiéval que vous serez transporté. Et ça va saigner !

Le Japon médiéval accommodé à la sauce Bio Hazard.

Loin des innovations de Dino Crisis, Onimusha fait dans le classique en suivant une recette bien connue. Destiné au grand public, ce jeu fait appel à des commandes simplifiées nécessitant généralement un seul bouton. On peut ainsi asséner des coups de katana ou déclencher une attaque spéciale (dont l'usage est limité par une jauge). On peut se mettre en garde pour parer les attaques ennemies. A la fin de chaque niveau, un boss viendra vous parler du pays.

Sanglant !

Comme on pouvait s'y attendre, l'ambiance est sanglante, à l'image du film "Ran" de Kurozawa. Le scénario fait appel à de vrais personnages historiques, l'action se déroulant pendant la période "Sengoku", si chère aux Japonais. On retrouve Nobunaga (le seigneur qui a unifié le Japon) qui s'apprête à lancer l'assaut contre le château de Saito Yoshitatsu, un seigneur local de la province Mino.

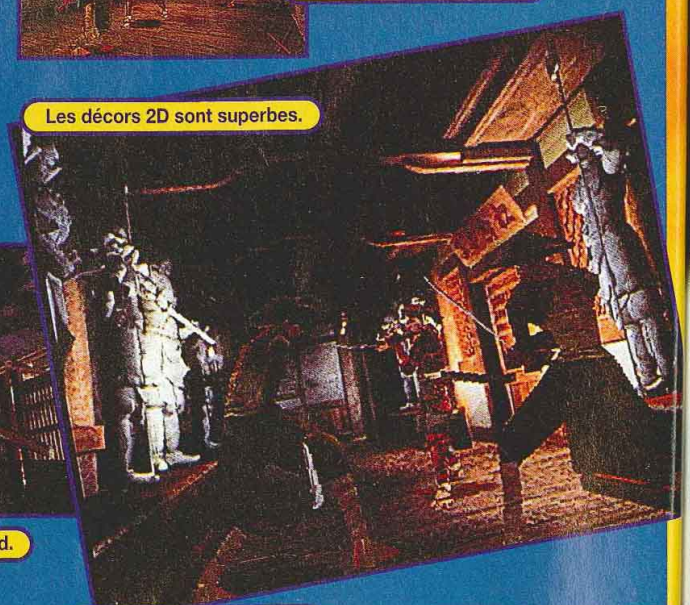
Le cousin du frère

La sœur de Saito, Yukihime, est enlevée par des étrangers, alors que Nobunaga lance son offensive. Délaissant la bataille, Akechi Samanoske , le cousin de Saito et héros du jeu, se lance à la poursuite des mystérieux ravisseurs, affrontant les hommes de Nobunaga et les pièges du château. Bref, à vous de faire le ménage !

Le jeu n'est qu'au début de son développement et, d'ici à sa sortie fin 99, Sony Music Entertainment risque de venir troubler la partie avec un certain Tenchu 2. De belles soirées en perspective pour Noël.

Le chemin est toujours tracé.

Le rouge est à l'honneur !

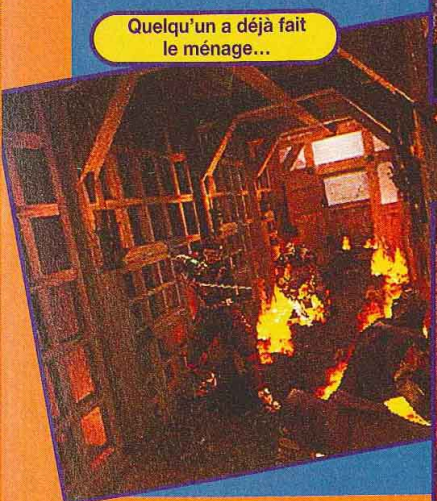


Les décors 2D sont superbes.

PLAYSTATION

● Capcom/Fin 99

Vous arrivez... trop tard.



Quelqu'un a déjà fait le ménage...

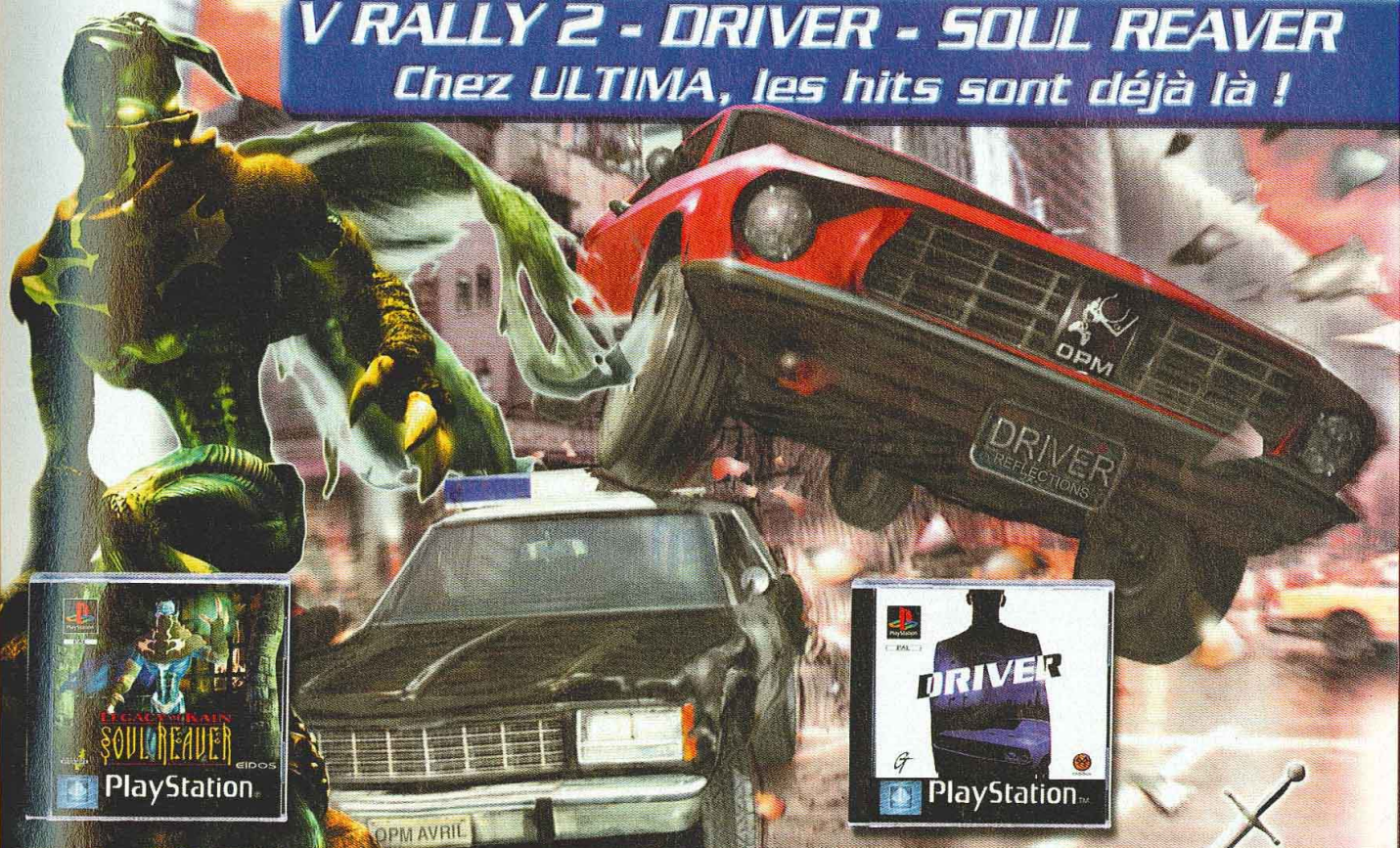
Le Boss fait son entrée en écrasant un de ses hommes.

6 NOUVEAUX ULTIMA

ANGERS - BREST - CASTRES - GAP - NIORT - S[T] ETIENNE

V RALLY 2 - DRIVER - SOUL REAVER

Chez ULTIMA, les hits sont déjà là !



ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ **PARIS et RÉGION PARISIENNE**

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» (au-dessus de la gare RER)
7, Grand Place - 95000

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

OSNY PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ **PROVINCE**

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

NOUVEAU : ANGERS 02 41 25 23 23
Okaz Mania "Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Ste-Catherine - 33000

NOUVEAU : BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

NOUVEAU : CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle Perçée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue St-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour - Gal. marchande - 76410

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

NOUVEAU : ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

■ **Bientôt : CHAMBÉRY - CHALONS EVREUX - NICE - THIONVILLE - TROYES.**

Peters Plane

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Dead or Alive 2

Non content de nous livrer une suite à se jeter d'un building de 60 étages, Tecmo joint le plaisir à l'agréable avec une brochette de combattantes très... chaudes !

Après avoir surpris son monde avec Dead or Alive (arcade, Saturn et Playstation), Tecmo revient à la charge avec une suite grandiose qui va bouleverser le cercle fermé des grands de la baston 3D.
Vous évoluez quasiment librement dans des niveaux entièrement en 3D. Le relief tient une place importante, et les persos épousent parfaitement le moindre dénivelé. L'animation est en 60 images par seconde, avec près de 300 000 polygones par seconde — sans parler des effets spéciaux appliqués en temps réel.

Un effet inédit

La Naomi est puissante, et Itagaki, le créateur de Dead or Alive, y va franchement, en introduisant un effet jusque-là réservé aux images de synthèse : le Slow Motion avec flou dynamique (*cf.* encadré). Itagaki est parvenu à le réaliser en temps réel sur la Naomi : un exploit ! C'est dire si la bête a du répondant !

Ultra-réaliste

La Motion Capture a été utilisée à tout va, et les aires de combat bénéficient d'une multitude d'animations rendant le tout très réaliste. On voit même des animaux ou des insectes vaquer à leurs occupations... Un vrai plaisir visuel.
Niveau arts martiaux, Itagaki a voulu faire preuve d'originalité, à l'image de Tekken, son grand rival. On retrouve ça et là des brides de disciplines connues (karaté, aïkido, kung-fu...) et des coups inspirés de titres célèbres (Virtua Fighter, Tekken...).

Itagaki a volontairement multiplié les vêtements à traîne (tout comme les chevelures) pour renforcer le spectacle et démontrer à nouveau l'énorme potentiel de la Naomi. Avec cette suite, deux nouvelles têtes font leur apparition, dont une jeune femme (dévoilée ce mois-ci) au nom provisoire (et imbitable !) de "OxOc".

Seul contre tous

Chaque niveau possède désormais sa zone Danger propre, matérialisée par un passage spectaculaire : chute d'eau, vitrail qui donne sur le vide, etc. Au sujet de la chute d'eau, Itagaki reconnaît s'être inspiré de celle de Zelda.

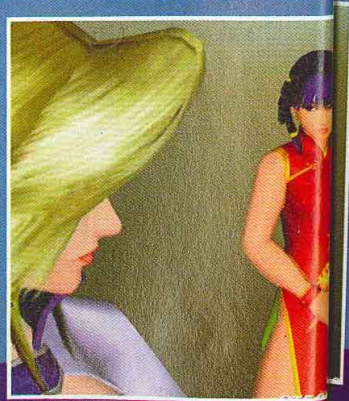
Face-à-face, avec une caméra judicieusement placée...

Les décors en 3D sont superbes !

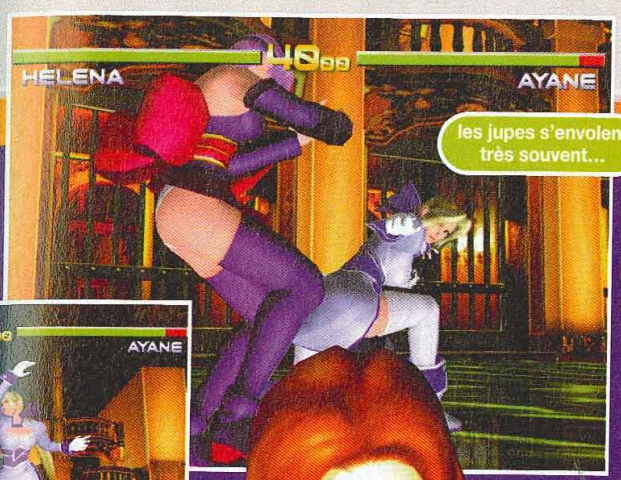
La vitesse est de mise

N'en jetez plus

Lei fait son entrée dans une phase en 3D temps réel affolante de réalisme et... diablement sexy !



ARCADE
● Tecmo/Été 99



les jupes s'envolent très souvent...

La vitesse est de mise.

L'ENFER DU COMBO

Les Combos sont faciles à réaliser et se traduisent par des phases offensives très spectaculaires.

Dead or Alive 2

ET SUR CONSOLES ?

Attendu sur Dreamcast mais annoncé officieusement sur Playstation, Dead or Alive 2 est l'objet de toutes les sollicitudes. Néanmoins, Sega devrait en fin de compte récupérer le bébé, une fois que Tecmo aura bien fait monter les enchères.
La conversion prendrait alors moins de trois mois.

On aura le choix entre un mode Solo et un autre en équipe. Ce dernier mode s'inspire fortement des titres de Capcom, très à la mode. On choisit deux persos et on s'affronte à travers une multitude de combinaisons dans le plus pur style X-Men vs Street Fighter.

La claque !

Graphiquement, c'est la claque ! Il n'y a pas mieux à l'heure actuelle ! C'est beau, fin et très réaliste, sans perdre en fluidité. Les combattantes du premier volet avaient conquis le cœur de nombre de joueurs, grâce, notamment, à leur poitrine... Cette fois, Tecmo y va à fond, sans aucune hypocrisie. Les tenues sont sexy à l'extrême, tout comme les formes de ces demoiselles. Les angles de vue sont souvent très suggestifs. Miam ! En conclusion, la Naomi confirme ses prétentions hégémoniques sur le monde de l'arcade, et Tecmo signe ici un titre qui pourrait devenir un chef-d'œuvre si la jouabilité se révèlait à la hauteur du reste. Patience...

Bienvenue au rayon petites culottes.

Kasumi, une figure emblématique de la série.

LA NAOMI PLUS FORTE QUE TOUT ?

Itagaki voulait créer un effet original en 3D temps réel... Le bougre y est parvenu, grâce à la puissance de la Naomi. Le Slow Motion avec flou dynamique est un mélange de ralenti et d'effet stromboscopique de toute beauté.
Reste à voir comment Itagaki va l'intégrer dans son jeu. Surprise...

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATE DE SOR

TOUT EST DANS LE DÉTAIL

Les niveaux regorgent de détails animés, comme cet aigle et ces lucioles qui vaquent à leurs occupations durant le combat.

FESTIVAL DE CONTRES

De nombreuses parades permettent de contrer les attaques ennemies. En voici quelques exemples.

DATE DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2,23 F/MIN)

Street Fighter Zero

Malgré les critiques, dues à la lassitude, on imagine mal le monde du jeu vidéo sans Street Fighter. La série perdure et s'apprête à envahir la Dreamcast.

Alors que la version Saturn reprenait fidèlement celle de la PS en y ajoutant la gestion de la cartouche 4 Mo, Street Fighter sur Dreamcast offre une montagne de nouveautés (un peu normal). On compte près de trente-cinq combattants et pas moins de onze modes de jeu !

Ta mère sur le net

Arcade, VS, Training, World Tour (sorte de mode RPG), Team Battle, Survival, Dramatic Battle, Final Battle, Network (duel sur Internet), VS Dramatic Battle (jeu à trois !), Score Ranking (classement Internet). Eh oui ! on pourra jouer sur le net. On téléchargera un tas de données (dont, sans doute, des persos !) et on en transférera sur le site de Capcom et Sega. Voilà enfin un bon jeu réseau à même d'exploiter le modem de la machine ! De même, la présence de plusieurs modes Multijoueur renforce l'intérêt de manière considérable.

Crises de fous rires

L'éditeur s'est inspiré de Mario Smash Brothers, avec une grosse mêlée qui donne leur chance aux débutants. Assurément, les crises de fous rires vont égayer les parties. Le jeu en lui-même ne change pas de principe. Après un Marvel vs Capcom fidèle à la version originale, mais un peu austère, Capcom surprend son monde avec un portage enfin à la hauteur de la machine. Cela risque de faire les malheurs de SNK avec son King of Fighters un peu tristounet et limite pour de la Dreamcast. Street Fighter Zero 3 gèrera le PuruPuru Pack et peut-être la VM.

DREAMCAST

● Capcom/Juillet 99

FEI-LONG FAIT PARLER SA FURIE !

L'animation a gagné en humour !

Dramatic Battle.

Les trois boss de Street Fighter 2 en action !

Nash aidé de son mentor.

Honda semble avoir perdu du poids...

Hawk, un re

Team V

Training

Zero 3

FURIE !

mentor.

r perdu du

Blanka met tout le monde d'accord !

Qui va toucher le premier ?

Hawk, un retour difficile !

Le couple Final Fight en action !

Guile fait la marriole sous le nez de Vega.

Team VS : 1 à 3 combattants.

DES HOMMES ET DES MODES...

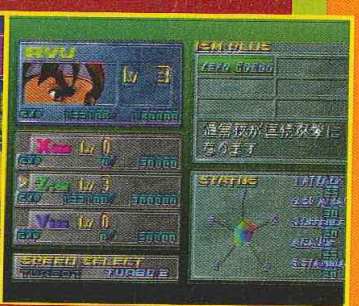
Avec onze modes de jeu, on ne peut pas s'ennuyer. Échantillon.

VS : un classique de la série.

Arcade : 100% fidèle !

Training : une bonne leçon ?

Dramatic.



World Tour : on peut améliorer les performances de son perso.

Dewprism

Squaresoft, outre Final Fantasy VIII, a plusieurs titres en préparation. Dewprism renoue avec les premières amours du développeur. Ce RPG mâtiné d'aventure s'annonce riche et, bien évidemment, réalisé avec brio.

Square se recentre sur le RPG et nous livre un nouveau titre sur Playstation. Dewprism, c'est son nom, est entièrement en 3D et rappelle Musashiden par son côté très action.
Cependant, il s'agit bien d'un RPG dans le quel on peut évoluer librement. Au début du jeu, le choix est donné entre deux héros : Rue ou Mint.
Au cours de l'aventure, le second personnage interviendra et influera sur le cous des événements.
Le scénario prend fort évidemment un tour différent selon votre choix.

Pouvoirs magiques

Les combats, très arcade, font la part belle aux attaques spéciales.
Les personnages ont chacun deux jauges : l'une de vie et l'autre de magie.
À noter, parmi les pouvoirs magiques des uns et des autres, la faculté de Rue à prendre la forme des monstres du jeu et utiliser leur panoplie offensive. Une technique de combat pour le moins originale.
Certains passages proposent des dédales de plates-formes, assez réussis.

Square assure

La réalisation, comme c'est souvent le cas pour les productions de Square, semble atteindre des sommets. Manifestement, la Playstation n'a plus aucun secret pour les développeurs de cette équipe, à qui l'on doit déjà Xenogear. En fonction des situations, les personnages affichent même des émotions, c'est dire !
Dewprism évoque un peu Zelda par son design général et son ambiance.

Dewprism est un RPG. Vous y ferez donc pas mal de rencontres.

Et que ça saute !

Cette place rappelle fortement Zelda 64...

Les deux héros se croisent par moments.

Les combats sont rudement menés.

Classique, mais non dénué de charme...

Cet affreux garde jalousement l'entrée d'un donjon.

Les mondes sont divers et peuplés.

PLAYSTATION
Square/Automne

COMMANDEZ EN REGLANT
VENEZ DEC
NOUVEA
790
CONSOLE AVEC UNE M DUAL SHOC CD DE DE
JEUX VERSION IN
ACE COMBAT 3 jap
ASSAULT SUIT VALKEN
BRAVE FENCER RPG us
BRIGANDINE RPG us
DINO CRISIS jap
DRAGON VALOR jap
ERGHEIZ us
FATAL FURY : WILD AM
FINAL FANTASY COLLEC
FRONT MISSION 3 jap
GRANDIA 2 jap
JADE COCOON us
LUNAR 2 : ETERNAL BL
MACROSS VFX 2 jap
METAL GEAR SOLID INTEG
MYSTIC DRAGON RPG j
OMEGA BOOST shoot ja
PACK LUNAR SILVER ST
PARASITE EVE RPG us
PERSONA 2jap
RACING LAGOON RPG ja
RASETSU NO KEN jap
RIVAL SCHOOLS 2 jap
SHADOW MADNESS us
SPRIGGAN LUNAR VERS
STAR OCEAN 2 us
SUIKODEN 2 us
SYPHON FILTER us
VANDAL HEARTS 2 jap
XENOGEARS RPG us
USA
LUNAR STAR STORY
PlayStation
PLAYSTA
occasio
PLAYSTA
TOCA TOURING CAR
MOTO RACER
STRICKER 96
ODDWORLD
EXPLOSIVE RACING
SOULBLADE
NBA LIVE 97
DYNASTY WARRIORS
TOMB RAIDER 2
FORMULA ONE 97
FIFA SOCCER 98
SUIKODEN
DESCENT
POWER SERVE
DESTRUCTION DERBY
STAR GLADIATOR
EXPLOSIVE RACING
PORSCHE CHALLENGE
KRAZY IVAN
USA
JADE COCOON
TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU LUNDI DE 14H A 19H DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

NOUVEAU : REVENDEURS CONTACTEZ NOUS AU : 01 43 79 12 17

ACTION REPLAY INT.

149 F
Frais de port gratuit

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU
790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

NEUF PLAYSTATION

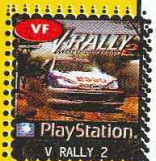
JEUX VERSION IMPORT

ACE COMBAT 3 jap	499 F
ASSAULT SUIT VALKEN 2 jap	499 F
BRAVE FENCER RPG us	399 F
BRIGANDINE RPG us	399 F
DINO CRISIS jap	499 F
DRAGON VALOR jap	499 F
ERGHEIZ us	399 F
FATAL FURY : WILD AMBITION	499 F
FINAL FANTASY COLLECTION jap	499 F
FRONT MISSION 3 jap	499 F
GRANDIA 2 jap	499 F
JADE COCOON us	399 F
LUNAR 2 : ETERNAL BLUE jap	549 F
MACHOSS VFX 2 jap	499 F
METAL GEAR SOLID INTEGRAL j ap	499 F
MYSTIC DRAGON RPG jap	499 F
OMEGA BOOST shoot jap	499 F
PACK LUNAR SILVER STAR us	549 F
PARASITE EVE RPG us	399 F
PERSONA 2jap	499 F
RACING LAGOON RPG jap	499 F
RASETSU NO KEN jap	499 F
RIVAL SCHOOLS 2 jap	499 F
SHADOW MADNESS us	449 F
SPRIGGAN LUNAR VERSE jap	499 F
STAR OCEAN 2 us	399 F
SUIKODEN 2 us	399 F
SYPHON FILTER us	399 F
VANDAL HEARTS 2 jap	499 F
XENOGEARS RPG us	399 F

JEUX VERSION FRANCAISE

24H LE MANS	339 F
ASTERIX	339 F
APE ESCAPE	339 F
BLOODY ROAR 2	339 F
BUGS BUNNY LOST IN TIME	339 F
CIVILISATION 2	339 F
DRIVER	339 F
EVIL ZONE	339 F
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	149 F
GRAN TURISMO PLATINIUM	149 F
GUY ROUX MANAGER 99	339 F
KKND KROSSFIRE	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	349 F
MARVEL VS STREET FIGHTERS	339 F
NBA PRO 99	339 F
NEED FOR SPEED 4 : HIGH STAKES	339 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
OMEGA BOOST	339 F
PACK TIME CRISIS + GUN	319 F
QUAKE 2	339 F
RAINBOW SIX	339 F
RIDGE RACER TYPE 4	339 F
RTYPE DELTA	299 F
SILENT HILL	339 F
STREET FIGHHTER ALPHA 3	339 F
SYPHON FILTER	339 F
V RALLY 2	349 F
WARZONE 2100	339 F
WWF ATTITUDE	339 F
X FILES VF	339 F

DRIVER


V RALLY 2

STAR OCEAN 2

LUNAR STAR STORY

SOUL REAVER

SILENT HILL

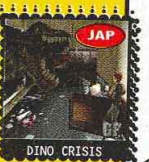
SYPHON FILTER

FATAL FURY 3D

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

TOCA TOURING CAR	99 F
MOTO RACER	99 F
STRICKER 96	99 F
ODDWORLD	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
SOULBLADE	99 F
NBA LIVE 97	99 F
DYNASTY WARRIORS	99 F
TOMB RAIDER 2	99 F
FORMULA ONE 97	99 F
FIFA SOCCER 98	99 F
SUIKODEN	99 F
DESCENT	99 F
POWER SERVE	99 F
DESTRUCTION DERBY 2	99 F
STAR GLADIATOR	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
KRAZY IVAN	99 F

GRAN TURISMO	149 F
TIME CRISIS	149 F
COUPE DU MONDE 98	149 F
HEART OF DARKNESS	149 F
COLONY WARS 2	149 F
GUY ROUX MANAGER	149 F
TOMB RAIDER 3	149 F
AZUR DREAMS	199 F
COLIN MAC RAE	199 F
ALUNDRA VF	199 F
ODT	199 F
MOTO RACER 2	199 F
MEDIEVIL	199 F
AZURE DREAMS	199 F
CARDINAL SYN	199 F
NINJA	199 F
GRAN STREA SAGA	199 F
WILD 9	199 F
ODDWORLD 2	199 F
BREATH OF FIRE 3 VF	199 F
METAL GEAR SOLID	249 F
TENCHU	249 F
POPULOUS 3	249 F
CONSTRUCTOR	249 F
KNOCKOUT BOXING 99	249 F


DINO CRISIS

LEGEND OF MANA

RIVAL SCHOOLS 2

JADE COCOON

GRANDIA JAP

X-FILES VF

SF ALPHA 3

SEGA

NEUF IMPORT

JEUX NEUF SEGA

CONSOLE + 1 JEU	TEL.
CARTE MEMOIRE	TEL.
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	TEL.
CABLE RGB	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
SONIC	TEL.
SEGA RALLY	TEL.
HOUSE OF DEAD + GUN	TEL.
MARVEL VS CAPCOM	TEL.
KING OF FIGHTERS	TEL.
DIE HARD ARCADE	TEL.

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

JEUX OCCAZ SEGA

JEUX OCCASIONS NOUS CONSULTER.

TEL.

TEL.

MSH VS CAPCOM

NINTENDO 64

NOUVEAU

499F
N64 + mario 64
790F

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

BEETLE ADVENTURE RACING	TEL.
CASTLEVANIA	TEL.
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL.
F1 GRAND PRIX 2	TEL.
MARIO PARTY	TEL.
MICROMACHINE 64	TEL.
MYST. NINJA : GOEMON 2	TEL.
QUAKE 2	TEL.
ROGUE SQUADRON	TEL.
STAR WARS RACER	TEL.
SUPER SMASH BROTHER	TEL.
TONIC TROUBLE	TEL.
TUROK 2	TEL.
ZELDA	TEL.

N64 OCCAZ VF

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
1080 SNOWBOARDING	249 F
BANJO ET KAZOOIE	249 F
EXTREME G2	249 F
MISSION INPOSSIBLE	249 F
ZELDA VF	299 F
TUROK 2	299 F

GAMEBOY COLOR VF

CONSOLE GB COLOR	TEL.
LES RAZMOKETS COLOR	229 F
LUCKY LUKE COLOR	229 F
ZELDA VF COLOR	229 F
TETRIS COLOR	199 F
TOP GEAR RALLY COLOR	229 F
MEN IN BLACK COLOR	229 F
WARIO LAND 2 COLOR	229 F
TITI ET GROSMINET COLOR	229 F

GAMEBOY COLOR VF

V RALLY COLOR	229 F
GEX COLOR	229 F
QUEST FOR CAMELOT COLOR	229 F
TUROK	199 F
MORTAL KOMBAT 4 COLOR	229 F
LES SCHTROUMPHS COLOR	229 F
TARZAN COLOR	229 F
ASTERIX ET OBELIX COLOR	229 F
SPY VS SPY COLOR	229 F

TEL.
STAR WARS EP. 1

TEL.
SUPER SMASH BROTHER

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
☐CHEQUE BANCAIRE ☐MANDAT LETTRE ☐CARTE BLEUE N° |||||||||||||||| .....

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

F355 Challenge

Yu Suzuki est le directeur de l'AM2 et un fan absolu de la marque au cheval cabré. Une passion qu'il entend faire partager aux amateurs de simulations automobiles hyper-réalistes.

Au premier abord, ce qui frappe est sans conteste le niveau graphique incroyable de cette simulation. Ensuite, c'est très certainement le réalisme poussé, aussi bien dans le domaine du game-play que dans la réalisation de la borne. Cette dernière reprend le concept d'Airline Pilots, avec trois écrans plats de 29". Il est ainsi possible de voir les concurrents que l'on double ou de repérer un virage de loin. Pas de place pour la fantaisie, donc — rien à voir avec Daytona USA —, que du réel.

La claque !

Graphiquement, F355 Challenge met une sacrée claque, avec un public entièrement en 3D et une qualité des textures inédite ! On s'y croirait, avec du vrai bitume. Il ne manque plus que l'odeur ! Pareil pour les voitures, dont la modélisation, le rendu et l'éclairage en temps réel sont incroyables ! L'animation reproduit de façon hyper-réaliste le comportement routier des bolides rouges. Mais le visuel ne fait pas tout, et Yu Suzuki voulait créer un véritable simulateur automobile. L'AM4 en charge des bornes s'est donc sorti les tripes !

Le coup de boule !

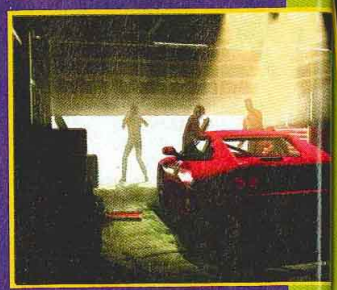
Tout d'abord, le design de la Ferrari est parfaitement respecté. Une fois glissé à l'intérieur de la borne, on se prend un sacré coup de boule. Imaginez un siège baquet et une boîte de vitesses fidèlement reproduits... Face à soi, trois écrans 29" et, partout, un système sonore en béton qui reproduit au décibel près, vibrations incluses, le rugissement de la F355 ! Une fois que l'on démarre, on est envahi par le feulement si caractéristique du moteur Ferrari ! Le siège vibre au rythme des changements de vitesse. Aaaaarrrggghhh ! Techniquement, Sega a sorti la grosse artillerie, avec trois Naomi en parallèle (une pour chaque écran) !

Trop fort !

La compétition met aux prises huit Ferrari 355, sur six circuits, qui se veulent des reproductions fidèles des originaux (Suzuka Short, Suzuka Long, Long Beach, Monza, Motegi et Sogo). On est donc très loin des quarante bolides de Daytona USA. Ici, on se concentre sur la conduite sportive. F355 Challenge requiert de la part du joueur une optimisation permanente de son pilotage. Néanmoins, Yu Suzuki est parvenu à rendre ce monstre accessible au grand public grâce aux trois niveaux de difficulté qui conviennent à tous les types de joueurs. Le niveau Novice permet au conducteur de se concentrer sur la conduite, des fonctions accessibles à la base de la boîte de vitesses assumant une partie de la gestion du bolide : SC (contrôle de la stabilité), TC (contrôle de la traction), ABS et IBS (système de freinage automatique). Le niveau Intermediate, quant à lui, ne propose que les fonctions SC, TC et ABS. En Expert, bien entendu, ces fonctions disparaissent au profit d'un copilote virtuel qui vous guide de la voix. On retrouve ces niveaux de difficulté dans chaque mode de jeu : Training, Free-Run, Race Mode (GP). Le mode Training est une véritable leçon de conduite à haute vitesse, avec affichage de la trajectoire idéale et conseils de tout poil (freinage, vitesse, direction, etc.). Enfin, au terme de la course, une imprimante couleur vous délivre une analyse de votre conduite !

L'INTRO

L' introduction en 3D temps réel est à se jeter des étoiles !

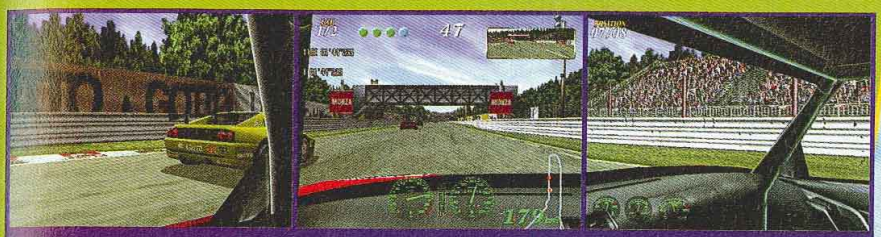


SUPER NAOMI

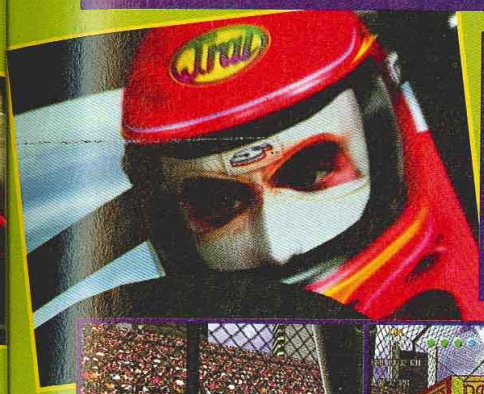
F-355 Challenge tourne sur un assemblage de trois Naomi — une par écran. Ce montage préfigure la Super Naomi, une version très musclée de quatre sets PowerVR, et mise au point avec l'aide de Nec. Jusqu'à présent, l'AM2 reste discret sur cette bête, qui fait déjà fait trembler la profession. A noter que la Dreamcast 2 serait basée sur cette mystérieuse Super Naomi...

ARCADE

● Sega/Été 99



Le circuit d'essai de Ferrari, tel que le reconstituent les trois écrans.



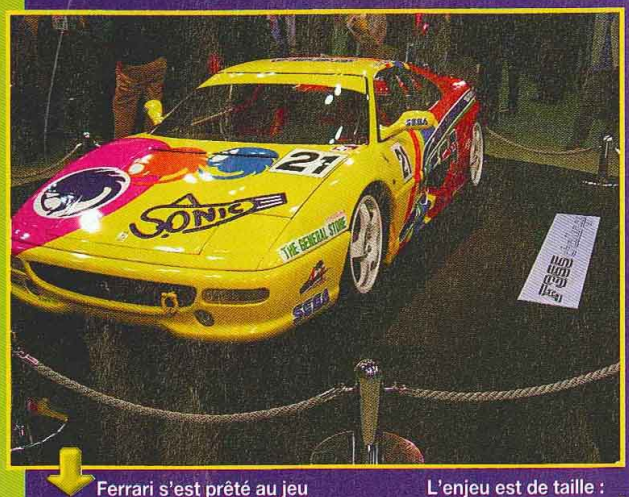
Vous pourrez découvrir le cicuit de Suzuka...

... et celui de Long Beach.

Vous avez droit à une analyse méticuleuse de votre conduite.

SEGA PRIVATE SHOW '99

Le 19 mai s'est tenu le Sega Private Show. Exclusivement consacré aux produits de la marque, ce fut l'occasion d'écouter Yu Suzuki (directeur de l'AM2) puis Irimajiri (P-d.g. de Sega) se succéder sur le podium. Le constat est simple : l'arcade va mal d'une manière générale. Handicapé par son déficit colossal, Sega devrait sous peu mettre un terme à son parc de salles installé à l'étranger, justifiant ainsi une bonne partie des 1 000 licenciements annoncés. Le succès de la Naomi met un peu de baume au cœur du hérisson, mais Irimajiri reconnaît que c'est une arme à double tranchant. Devenu le standard unique en arcade, cette carte permet de fabuleuses conversions sur Dreamcast qui confortent le grand public dans l'idée que l'arcade à la maison est une réalité. Résultat : la fréquentation des salles est en chute libre. Pour remplir à nouveau les salles, Sega se doit de sortir des titres qu'on ne trouve qu'en arcade. Avec F-355 Challenge, le message est clair, Sega est à nouveau capable de réaliser des monstres sans atteindre les coûts excessifs de la belle époque style R360 de G-Loc. Merci à la Naomi.



Ferrari s'est prêté au jeu avec cette version aux couleurs de l'AM2 !

Irimajiri doit batailler sur deux fronts : l'arcade et la Dreamcast.

L'enjeu est de taille : il s'agit tout simplement de sauver Sega.

La borne a été supervisée par Ferrari.

La boîte originale, avec les boutons.

A noter une seconde boîte de vitesses au volant.

Le cockpit fermé reproduit l'intérieur de la Ferrari.

Brave FireFighters

Inaugurant une nouvelle série baptisée "Sega Professional", ces courageux pompiers apportent leur petit lot d'innovations dans la lutte contre les incendies.

Sauver ou périr, telle est désormais votre devise... Armé d'une lance à incendie, vous allez combattre le feu et sauver d'innocentes victimes. Votre contrôleur possède deux positions de tir, comme dans la réalité : concentré et puissant ou dispersé et faible. Vous sentez la force de l'eau grâce à un système de vibrations. Et il est important de bien l'utiliser, car un jet continu provoque une baisse de pression... De plus, un tir trop puissant peut casser des éléments du décor ou blesser un innocent. Pour survivre face aux flammes, il faut anticiper leur propagation et éteindre tous les foyers le plus vite possible. Vous gagnez alors des bonus de temps.

Techniquement, le jeu est impressionnant de réalisme, grâce aux multiples effets spéciaux. La Naomi montre une nouvelle fois son énorme potentiel. A la différence des productions récentes (du genre House of the Dead 2), il ne semble pas possible de choisir son chemin. A la longue, arroser des pièces à la poursuite des flammes pourrait lasser, mais attendons le produit final pour juger de son intérêt.

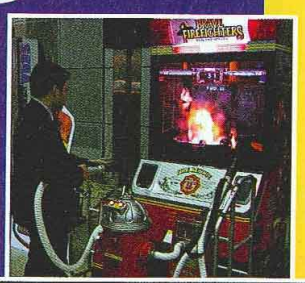
La jauge Water représente la pression.

La borne inclut même de vrais gyrophares !

Les flammes embrasent les rideaux.

Le feu se répand au sol et sur les murs.

La fumée s'épaissit par endroits.



Notez les deux types de jet d'eau.

ARCADE

- Sega AMI/Été 99

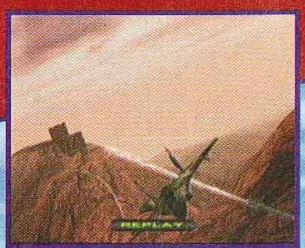
Airforce Delta

Nouvelle console, nouvelle génération, nouveau Konami... Brisant avec la tradition (Goemon, Castlevania...), l'éditeur arrive avec du neuf.

Reprenant quasiment trait pour trait l'Ace Combat de Namco, Konami nous livre un simulateur de vol militaire orienté arcade. Son titre est très provisoire. Niveau interface, il fait dans le classique et les habitués d'Ace Combat ne devraient pas être trop perdus. Le jeu propose près de vingt-quatre missions avec un choix de plus de vingt appareils de combats divers, allant de l'hélicoptère au prototype futuriste. La nature des missions est très certainement la grosse originalité d'Airforce Delta. On sera par moments amené à évoluer sur un porte-avions ou à slalomer entre les trains, dans un tunnel ! Le combat urbain n'est pas oublié et l'on découvre de vastes villes, pourvues d'une multitude de bâtiments ! Impressionnant. Konami annonce un jeu très dynamique, avec des tas d'événements en cours de mission. Autre point particulier, le jeu gère le joystick analogique développé par ASCII (celui déjà utilisé par Aerodancing). Si les graphismes sont au niveau de la machine, les modèles physiques de vol ne devraient pas être oubliés, malgré l'aspect très arcade du jeu. On espère que Konami ne relâchera pas ses efforts avant la sortie de son titre...

On aura le choix des armes !

Impossible de louper à cette distance !

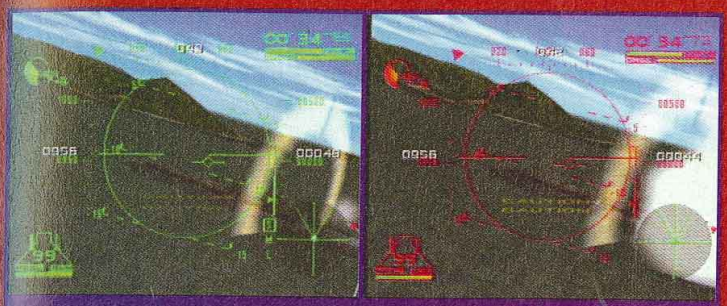


Il n'est pas passé loin !

On se croirait dans feu G-Loc !

DREAMCAST

Konami/Juillet 99



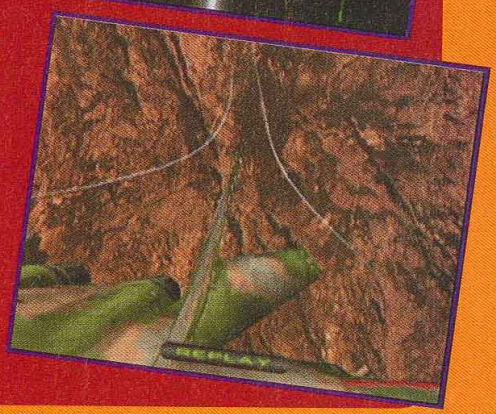
L'explosion dégage un sacré souffle !

Des morceaux sont projetés de ci, de là !

Après l'ambassade, la muraille !... Sic.

QUE DE VUES !

Dans le jeu comme dans le Replay, on dispose d'une foule de vues tactiques plus ou moins spectaculaires.



Et voici la fameuse guitare !
À noter la manette pour simuler le grattage des cordes et les trois boutons le long du manche.

Guitar Freaks

Après Beatmania et Dance Dance Revolution, Konami enfonce le clou, avec une simulation de... guitare complètement folle !

PLAYSTATION
● Konami/Juillet

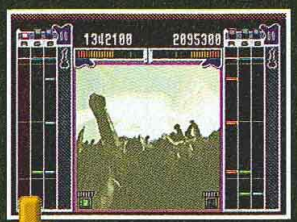
A l'image des titres précédents, Guitar Freaks repose sur deux éléments fondamentaux. Des informations défilent verticalement à l'écran et il faut les reproduire quand elles passent une ligne déterminée. Les reproduire, oui, mais pas bêtement avec une simple manette. En effet, après la platine DJ de Beatmania et le fameux tapis de DDR, on passe carrément à la guitare électrique ! On retrouve les trois niveaux de difficulté habituels : Practice, Normal et Expert. Dans le premier, un prof virtuel vous initie. Dans les deux autres, le soft vous propose un choix de six morceaux de genres musicaux divers. Bien sûr, en Expert, le rythme est soutenu et les infos pleuvent à l'écran ! On peut s'affronter à deux, et on est noté au terme de chaque niveau. Encore un succès assuré pour Konami au Japon. Pour l'Europe, c'est une autre histoire...

Vous pourrez même suivre des cours de picking...

Le menu des options.

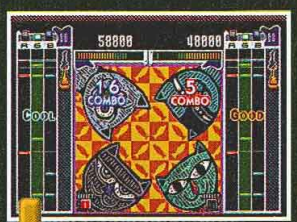
On sélectionnne le niveau pendant que l'ampli chauffe.

Cutie Pie.



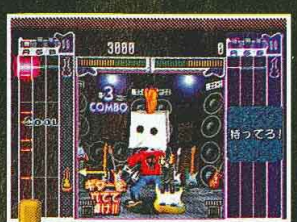
Fire.

Happy Man.



Jazz Cat.

L.A. Rider.



Riff.

Bigben INTERACTIVE

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

CHEAT WARE by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU http://www.datel.co.uk

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANCE

NOUVEAU !

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

Il vous permet :

-EN TIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
-D' explorer l' intégralité du jeu
-De vous guider à travers les niveaux cachés
-De vous aider à surmonter tous les obstacles
-De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
-De vous protéger des nombreux pièges dans l' univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)
Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

Différentes possibilités :

*Sélectionner parmi l' immense choix d' astuces préprogrammées
*Trouver, créer vos propres codes
*Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux crées par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES

L' Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.
Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NNEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

Bigben INTERACTIVE **BIGBEN INTERACTIVE S.A.** RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Soulcalibur

Ce premier jeu de duel à l'arme blanche sur Dreamcast sortira cet été, et on ne se lasse pas de vous en parler. Namco, l'éditeur, ne délivre les informations qu'au compte-gouttes, soucieux sans doute d'entretenir le suspense... Et ça marche !

Ivy sait aussi faire preuve de classe.

Au fil des mois et des présentations successives que nous avons faites de ce titre sacrément somptueux, vous commencez à connaître la musique. Le principe du jeu n'a plus de secret pour vous ? Parfait, attardons-nous donc sur quelques détails délicieux, et notamment sur les subtilités des affrontements.

Parades et traîtrises

Soulcalibur introduit un système de parade intitulé Guard Impact, visant à rendre le combat plus fluide. Le principe est tout simple : on pare une attaque adverse en repoussant son opposant en arrière ou sur le côté, de manière à l'exposer à une contre-attaque fulgurante. En effet, l'attaquant se retrouve alors à découvert, ce qui offre une occasion en or de frapper. Ce principe, qui rend les affrontements très dynamiques, rappelle un peu Virtua Fighter. De même, l'aire de combat en 3D, assortie à huit directions de déplacement, permet de contourner un combattant pour le frapper à revers.

Enfin pour mener une attaque frontale, on peut recourir à une sorte de furie appelée la Soul Charge. En appuyant simultanément sur les boutons A, B et K, on concentre l'énergie de son personnage. Dès que le combattant clignote, c'est qu'il est à même de briser n'importe quelle garde adverse.

Voilà qui donne une petite idée des tactiques de combat que l'on pourra mettre en œuvre lors de ces duels menés sur le fil du rasoir.

DREAMCAST

● Namco/Été 99

Nightmare est un combattant redoutable, même à terre !

Namco, fine lame de la conversion

Concernant plus globalement le contenu du jeu, il semblerait que les modes de jeu seront au nombre de sept. On en connaît déjà six : Arcade Mode, Team Battle Mode, Practice Mode, Vs Mode, Time Attack Mode et Survival Mode. Quant au dernier, Namco le garde secret pour l'instant, mais les rumeurs vont bon train. La plus sérieuse fait état de l'arrivée d'une option Network, donc gérant le modem. Enfin, une dernière petite remarque au sujet des graphismes : les visages des personnages sont capables d'expressions. Cela n'a l'air de rien, mais voir les combattants, d'habitude stoïques comme s'ils étaient de marbre, exprimer une émotion est saisissant. Comme à son habitude, Namco semble avoir peaufiné cette conversion à l'extrême (l'éditeur a déjà fait la preuve de son talent pour la version Playstation). Sur Dreamcast, Soulcalibur devrait dépoter un maximum !

Mitsurugi excelle dans l'art de manier le katana !

La face obscure d'Ivy, très... cuir.

GARDE IMPACT

En parant par un Impact, Astaroth déstabilise son opposant Nightm quasiment désarr et à découvert. Il n'a plus qu'à pla sa contre-attaque

si faire preuve
classe.

pables
'a l'air de
mbattants,
comme
e,
n est
son
nble avoir
rsion à
déjà fait la
pour la
Sur
ur devrait
) !

ure d'Ivy,
uir.

t

GARDE IMPACT

En parant par un Guard Impact, Astaroth déstabilise son opposant Nightmare, quasiment désarmé et à découvert. Il n'a plus qu'à placer sa contre-attaque.

LES DEUX VISAGES DE SOUCCACIBUR

Voldo.

Sophitia.

Nightmare.

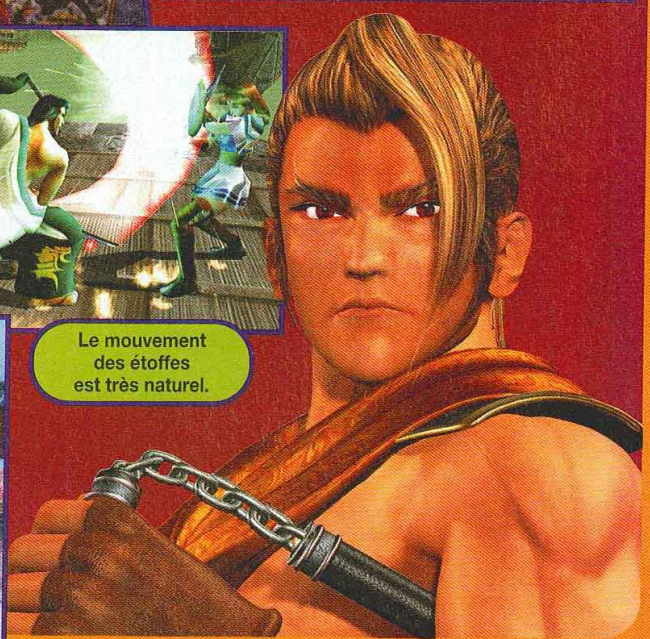
Xianghua.

Combat de monstres...

Taki, toujours aussi souple !

Mal de dos ? Une petite remise en place des vertèbres, et on n'en parlera plus...

Le mouvement des étoffes est très naturel.



To Shin D

On ne l'attendait plus. Depuis les différentes variations sorties il y a pas mal de temps, To Shin Den n'avait plus fait parler de lui. Ce voilà qui arrive à point nommé pour une Playstation en panne de titres du genre.

PLAYSTATION

● Takara/Été 99

De To Shin Den fait table rase du passé. Tous les persos sont nouveaux, mais certains ont un arrière-goût de To Shin Den 2. Le design général est très manga (trop ?). On note l'arrivée d'un mode de combat en équipe à la manière de King of Fighters (3 persos). Le mode Story se joue principalement en équipe ; des animés apportant du rythme entre les combats. Les modes Survival et Practice se jouent avec un perso unique, alors que le Time Attack et le VS autorisent des parties aussi bien en solo qu'en équipe. Ces quatre modes vous opposeront aux neuf combattants de base plus à ceux qui cachés. Quant au Mini Games Mode, il est

Les effets de transparence sont réussis.

Des cuisses redoutables !

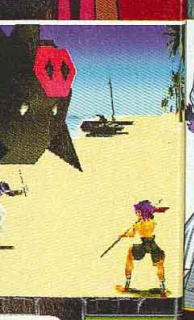
Explosée en plein vol !

Une magie bien placée !

Le coup du cochon !

hiDen Subaru

To Shin Den fait
ble rase du passé.
ous les persos sont
nais certains ont un
de To Shin Den 2.
énéral est très
?). On note
n mode de combat
la manière de King
3 persos). Le mode
e principalement
des animés
u rythme entre les
es modes Survival
se jouent avec un
e, alors que le Time
VS autorisent des
i bien en solo
e. Ces quatre
opposeront aux
ttants de base plus
achés. Quant au
Mode, il est



ochon !

constitué d'un ensemble de sept petits jeux. Le Data Base et le Goods apporteront un peu de nouveauté à ceux qui auront terminé une fois le jeu.

Ring Out facilité

Certains niveaux introduisent un nouveau système mis au point par Takara et baptisé "Ring Out Battle Field". Derrière cette appellation, se cache un moyen de dynamiser les combats. Suivant des conditions prédéterminées, le niveau évolue, rendant l'affrontement plus corsé : l'aire de combat se réduit comme dans Bomberman ; le Ring Out devient plus alors facile. Techniquement, ce jeu exploite les dernières avancées en matière de programmation sur Playstation : modélisation complexe, textures fines et animation fluide. Côté son, pas de surprise, c'est du classique. Comme ses grands frères, ce nouvel épisode ne faillit pas.

Subaru fait appel à un super pouvoir.

Petite mais rapide !

LANCELOT PUELLA

Certains coups sont très beaux.

Un coup de cul bien placé.

NARU ROOK

Que ça défoule !

TOUS ENSEMBCE !

To Shin Den fait peau neuve et suit à son tour la tendance avec son système de Team Battle.

Psychic Force 2

Après la conversion du deuxième volet sur Dreamcast, Taito surprend tout le monde avec un nouvel épisode sur Playstation. Explications...

On va essayer de s'y retrouver. Psychic Force 2012 était le deuxième volet de la série sorti en arcade et converti depuis sur la Dreamcast de Sega. Pour ne pas léser les fans de la Playstation, Taito leur a concocté une conversion qui se révèle très proche de la version Dreamcast. Les innovations (il en faut bien !) résident principalement dans les modes de jeu, et cette version en possède une tonne ! Comme nous vous le disions le mois dernier, on en dénombre pas moins de onze ! Pour le détail, référez-vous au C+89. Ce mois-ci, nous allons nous concentrer sur les combats.

Mort subite

Afin de contenter un large public, Taito propose deux niveaux de difficulté : débutant (auto garde et auto charge) et expert. En cas d'égalité au terme du temps imparti, on a droit désormais à un Sudden Death : le premier qui frappe a gagné (comme la mort subite au foot). On note trois types de Dash (normal, rapide et latéral), auxquels il faut ajouter trois gardes (normale et deux barrières de force contre les coups spéciaux simples et ceux à répétition). On dispose aussi de deux méthodes pour charger son énergie psychique : Psycho Charge et Hyper Charge, laquelle transforme de la vie en énergie. Enfin, le Psy Impuls permet d'échapper à un KO imminent : par exemple, quand un personnages percute le mur du cube invisible dans lequel on évolue, il tombe dans les pommes... pour le plus grand bonheur de l'adversaire.

Le Psy Impuls permet d'établir une barrière de protection, le temps de reprendre ses esprits. Les techniques de combat sont nombreuses, et les maîtriser demandera pas mal de temps. Un titre à réserver en priorité aux joueurs expérimentés.

Cette énergie n'augure rien de bon

PLAYSTATION

● Taito/Août 99

Le Phénix est réussi.

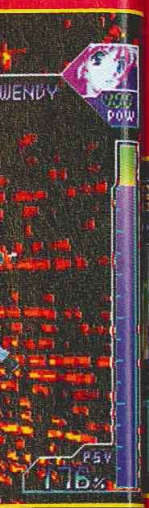
Attaque spéciale à bout portant !

Certains combattants ont une épée très longue !

Certains décors sont en 3D !

Taito a sorti sa panoplie d'équations mathématiques.

La Playstation poussée dans ses retranchements.



Cette énergie ugure rien de bon

La caméra bouge en suivant les combattants.

Quel coup de pied !

Valken 2

Les vétérans du monde du jeu vidéo se souviennent très certainement de Valken, un shoot 2D légendaire sur Super Famicom. Cette fois, pour son grand retour, Valken a choisi la Playstation.

De son frère aîné, cette simulation, dans la pure lignée de Front Mission, n'a conservé que le monde. De quoi surprendre les fans de l'éditeur. On retrouve évidemment les robots de combat légendaires du premier volet : Valken, Leynos et Exas. Vous ne contrôlez que votre robot, le reste étant piloté par l'ordinateur. L'action est suivie depuis le cockpit de votre machine de guere.

Un cinquantaine de niveaux

Entre chaque bataille, vous évoluerez dans une sorte de RPG, et vous ferez une foule de rencontres. Le scénario intervient aussi durant les combats par le biais de conversations entre pilotes. L'action se déroule, à travers une cinquantaine de niveaux, avec une trame qui rappelle Gundam. On peut déterminer les unités qui vont être lancées dans le combat. Le reste est assez classique.

Un pari risqué

Avec le désintérêt actuel des joueurs pour les shoot, on comprend que l'éditeur ait adapté sa série légendaire pour en faire une simulation de robots. Cependant, Front Mission ayant réalisé des ventes très moyennes, on peut se demander si c'est un bon choix. Cela dit, n'oublions pas qu'avec Langrisser, Mesaya possède une forte expérience dans ce domaine.

Le scénario intervient à tout moment.

La partie en vert signale l'espace de déplacement.

Vous verrez l'ennemi depuis le cockpit.

PLAYSTATION

● Mesaya/Juillet

C'est ce qui s'appelle déguster !

Pour l'instant, le jeu semble très classique.

UN PEU D'HISTOIRE

On ne peut pas dire que Mesaya soit un débutant dans le monde du jeu vidéo. On lui doit les succès suivants :
Assault Suits Leynos (Megadrive, 1990)
Kaizad (PC Engine, 1990)
Target Earth (Genesis, 1990)
Assault Suits Valken (Super Fam. 1992)
Valken (Snes, 1993)
Assault Suits Leynos (Saturn, 1997).

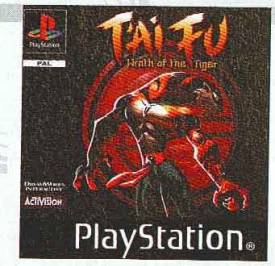
L'ennemi entre dans l'atmosphère.

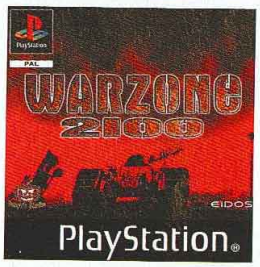
Les missiles pleuvent

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 SEL et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

JAPOVIEWS

San ni Chèque





Nintendo 64 Playstation

Tai-Fu, Wrath of the Tiger - Puma Street Soccer
Sports Car GT - Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist
KKND Krossfire - NHL Face Off 99 - PoyPoy 2 - Dreams
Running Wild - Civization 2 - Monaco Grand Prix 2
Les Razmoket - ***Warzone 2100*** - Need For Speed 4
Big Air - Gex contre Dr Rez - Bust-A-Move 4 - Astérix
Rally Cross 2 - Populous - X-Games Proboarders - Rollcage
Metal Gear Solid - A Bug's Life - Akuji The Heartless
GTA #1 London - Rollcage - Pro Pinball Big Race USA
WCW nWo Thunder - Tiger Woods 99 - Rival Schools

Penny Racers - Buck Bumble - Center Court Tennis
NHL Breakaway 99 - ***Micro Machines 64 Turbo***
Glover - Rakugakids - South Park - Fifa 99 - Airboarder
Knife Hedge - Yoshi's Story - Turok 2, Seed of Evil
Wipeout 64 - NFL Quarterback Club 99 - V-Rally 99
Mario Party - Topgear Overdrive - Bust-A-Move 3DX
VF - NBA Jam 99 - Body Harvest - 1080° Snowboarding
SpaceStation Silicon Valley - Extreme G2 - Starshot,
Panique au Space Circus - Banjo et Kazooie - G.A.S.P. !!
Mission Impossible - ***Virtual Pool 64*** - Forsaken

3617 SEL

Store En Ligne

Sega New Challenge Conf

Suite à la première conférence de mai 98, Sega organisait la seconde édition, histoire de faire un premier bilan de l'année écoulée et annoncer le programme de celle à venir.

Sega frappe fort : six mois seulement après le lancement de la machine, le prix de la Dreamcast baisse à ¥19 900 (environ 1 000 F), et l'on assiste à l'inauguration d'une gamme de jeux à bas prix. Pour l'instant au nombre de cinq (PenPen, July, Godzilla, Sonic et VF3tb), ces derniers seront vendus ¥1 990 (100 F) l'espace d'un mois. La Dreamcast s'aligne ainsi sur ses concurrentes.
À cela, il faut ajouter l'ébauche d'une stratégie Internet enfin concrète, avec la mise en place du Dreamcast Heat, fortement inspiré par ce qui se fait dans le monde PC (GameZone, BattleNet, etc.). Pour répondre aux attentes des utilisateurs et des parents, le programme de gestion de l'Internet sur la DC passe à la version 2, plus élaborée, avec une interface graphique plus claire, et, surtout, pourvue d'une option de contrôle parental. En revanche, la Dreamcast n'adopte toujours pas de lecteur Zip, de modem 56 Kbps ni de DVD.

Des projets à long terme

Tout cela avait pourtant été annoncé par Sega dans la presse nippone, laquelle n'a pas non plus apprécié la présentation des softs US (basket, boxe et Football US). Pour la rassurer, Sega dévoilait Project Ares, Virtua Striker 99 (en démo sur Naomi) et Virtual On 2 V5.4 (en démo sur Model 3). La firme au hérisson s'est même senti obligée d'annoncer Robot Taisen DC, sans pouvoir en montrer un seul écran ! Les projets ne manquent pourtant pas, à commencer par des clones de Parappa (Mizuguchi), de Nights 2 (Sonic Team) et de Sakura Taisen 3 (Red Company), pour ne citer qu'eux. C'est sûr, la baisse du prix de la console n'aura de réel effet qu'avec une ludothèque fournie et attractive. Mais, désireux de se donner une image grand public, Sega a passé sous silence certains titres jugés trop "otakus", comme Langrisser Millenium (dont Mesaya organisait, seul et ailleurs, une présentation à la presse) ou tous les titres Nec.

Rien à voir avec la première conférence de mai 98, les pontes de Sega apparaissaient fatigués...

Une leçon bien apprise

En fait, Sega a beaucoup appris de la non-réaction de SCEI face à la DC. Sony laisse Sega tirer toutes ses cartouches avant de sortir sa PS2. Du coup, Sega en met un peu de côté... Autant dire que les vraies surprises n'arriveront pas avant la fin de l'année, voire début 2000 !
Au delà des premières impressions, on sent que Sega, malmené ces derniers temps, a gagné en maturité. Fort du soutien de Capcom et de la coopération de grands éditeurs (Namco, Konami, Taito), le roi de l'arcade expose une stratégie cohérente et veut tirer un trait sur une période noire. La fin 99 sera donc le vrai moment de vérité pour le Japon. Concernant la sortie américaine, on ne devrait pas trop se tromper en disant que la DC devrait marcher fort, vu son accueil positif lors de l'E3. En Europe, à cause d'un prix plus élevé, le combat devrait être plus serré avec la Playstation.

Ce profil type du joueur sur DC

D'après une étude commandée par Sega, l'âge moyen des possesseurs de Dreamcast se situerait entre 15 et 30 ans, avec une concentration plus forte entre 24 et 30 ans. Un public plutôt âgé, donc, dont 5 à 6 % de femmes. Sega reconnaît que c'est assez peu, mais ce chiffre augmenterait avec la sortie de jeux plus adaptés. Seulement 37,7 % des acheteurs de la machine ne sont pas des utilisateurs traditionnels de produits Sega. Le Public DC est donc encore en grande partie composé de fans de Sega. La faute aux jeux ! Là aussi, Sega promet du changement dans la seconde moitié de l'année. Enfin, l'option Internet s'en sortirait pas trop mal, avec une moyenne de 150 000 utilisateurs.

À ¥19 900, la Dreamcast fait mal à la concurrence.

Des jeux ? Oui, plein !

Pas moins de soixante-huit titres sont prévus d'ici à la fin de l'année... mais au Japon uniquement. On en compte trois pour le début 2000, et une vingtaine dont la date n'est pas encore arrêtée mais qui devraient, en toute logique, sortir entre fin novembre 99 et début février 2000. À cela, il faut ajouter les titres prévus aux US et en Europe.
Oui, les jeux Dreamcast arrivent. Enfin !

e Conference 99 : le bilan

tant dire que
es n'arriveront
e l'année,
!
ières
sent que Sega,
niers temps, a
é. Fort du
om et de la
rands éditeurs
Taito), le roi
se une
te et veut tirer
ériode noire.
ac le vrai
pour le
nt la sortie
devrait pas
n disant que
cher fort, vu
f lors de l'E3.
se d'un prix
bat devrait
ec la

nt prévus
pon
r le début
'est pas
n toute
et début
s titres

in !

Conférence 2, l'heure du bilan.

MAITRE SEGA TOUJOURS PLUS FORT

Gaffe inopinée ou volontaire, de nombreux journalistes locaux, dont ceux de la chaîne financière Nikkei TV, ont été surpris par l'annonce du prix européen de la Dreamcast : £199,99. Certes, la Grande-Bretagne s'est elle-même exclue de la zone euro, mais la naissance de la monnaie commune européenne aurait-il échappé à Maître Sega ?

Peu ou aucune mention des problèmes actuels de Sega.

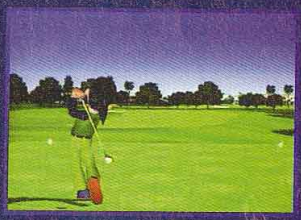
DES CLIPS ET DES BOUCLES

Comme annoncé dans notre précédent numéro, Sega lance le MilCD avec le soutien de nombreuses grandes maisons de disques. Rappelons que le MilCD, évolution du CD-G, permet d'inclure les clips vidéo dans un CD (album ou single) pour un coût ridicule. Dès juillet, des CD estampillés MilCD seront disponibles au Japon. Les grandes maisons de disques (sauf Sony, pour le moment) ont décidé d'inclure cette technologie dans les CD de leurs plus grands artistes. Une initiative extrêmement prometteuse pour Sega sur le marché nippon. Le MilCD serait introduit aux US et en Europe.

CES VRAIES NOUVEAUTÉS (OU PRESQUE)

Nadesico. Tiré d'un animé populaire, il se présente sous la forme d'un jeu de simulation 3D avec de superbes phases animées.
Kodansha, 26 août.

Golf. Le jeu qui manque à la DC actuellement. C'est ce genre de titre qui est capable d'attirer le grand public. Ce jeu de gold est en outre excellent.
Sega, octobre ?



Ecco the Dolphin. Enfin le grand retour d'Ecco le dauphin ! Absent de la Saturn, il revient sur DC dans un monde entièrement 3D.
Sega , début 2000.

Bersek. Tiré d'un animé connu pour sa violence, c'est une sorte de clone de Tomb Raider avec monstre et des flots de sang.
ASCII, décembre.

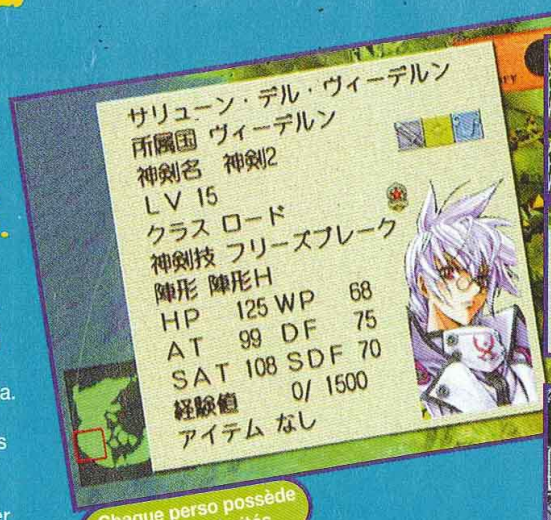
Project Ares. Développé par une partie de la Sonic Team, ce jeu se présente comme une suite à la saga Star Fantasie.
Sega, date non communiquée.

Virtua Striker 2 version 99. Les photos sont celles de la version Naomi. C'est Genki qui s'occupe de l'arcade comme de la console.
Genki, septembre ?

Langrisser Millenium

Absent de la conférence Sega, Mesaya présentait son jeu dans un autre quartier de Tokyo.

Langrisser a bien changé, notamment au niveau du design des persos, qui risque de surprendre les fans de la saga. De plus, ce nouvel épisode rompt avec la tradition de ses grands frères en laissant tomber le genre de la simulation pour se rapprocher de Dragon Force, avec un système de déplacement en temps réel sur une carte. Les combats se déroulent en 3D dans une phase action où l'on ne contrôle que son héros (les autres persos étant gérés par l'ordinateur). À quatre contre quatre, on doit éliminer les membres de l'armée ennemie dans la limite du temps imparti. Le scénario possède plusieurs embranchements et le but est bien sûr de conquérir l'ensemble de la carte. On peut faire son choix parmi une dizaine de personnages, chacun à la tête de son royaume respectif (il existe en tout et pour tout pas moins d'une cinquantaine de pays !).
Plus de détails prochainement sur une suite décidément très attendue !



Chaque perso possède ses particularités.

Les combats se font dans des stages en 3D.

On se bat à 4 contre 4 !

Le trait de crayon change. Les fans suivront-ils ?

La carte cache un tas de secrets.

La magie est gérée à plusieurs niveaux de puissance.

DREAMCAST
● Mesaya/Octobre

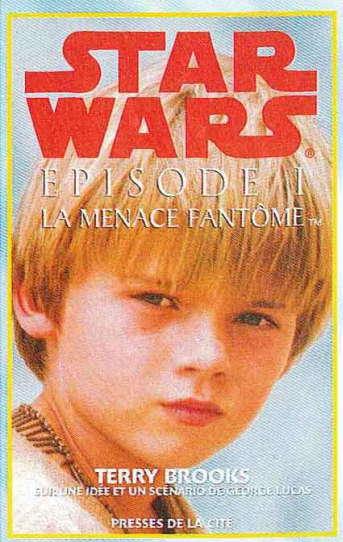
C'est l
attend
annon
d'anné
baver
attend
Urban
Snowb
Rally,
sont no
Les bid
trouve
leur co
le Dexa
permet
vos car
Enfin, a
avec les
du Japo
par not
Kagota

NEWS

C'est la panique ! En attendant les titres annoncés pour la fin d'année, on vous fait baver avec les hits attendus pour la rentrée. Urban Chaos, Supreme Snowboarding, Konami Rally, les surprises sont nombreuses. Les bidouilleurs trouveront aussi leur compte, avec le Dexdrive, qui permet d'archiver vos cartes-mémoire. Enfin, détendez-vous avec les pubs en direct du Japon glanées par notre cher Kagotani san.

DIVERS...

La Menace Fantome.
Écrit par Terry Brooks, sur un scénario de George Lucas, ce livre est le complément indispensable au film, attendu en France pour le 13 octobre.
Il comporte des scènes inédites (les deux premiers chapitres décrivent une course de Pod absente du film et une scène ou Anakin vient en aide à un Homme des sables blessé) et apporte une réflexion plus profonde sur les sentiments des différents personnages, dont Anakin Skywalker, le futur Dark Vador, ainsi que des dialogues plus riches et plus nombreux. Éditions Presses de la Cité, 349 pages, 120 francs.



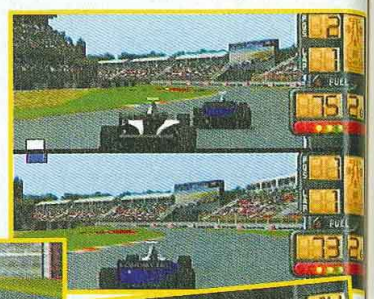
Démo Chrono Trigger 2.
Des rumeurs, encore des rumeurs. On dit que la démo de Chrono Trigger 2 sera incluse dans la version japonaise de Legend of Mana, sur Playstation.

Jeux introuvables.
Sunrise est l'un des derniers grossistes qui continuent à importer des jeux pour certaines consoles comme la SFC, la Saturn ou la NEC. Par ailleurs, les amateurs de SNK seront ravis de trouver dans cette caverne d'Ali Baba Metal Slug X. Quant à Shock Troopers 2 en cartouche, il ne devrait pas tarder.

FORMULE 1 ou FORMULA ONE ?

A fond... A fond... A fond...

La Formule 1 est à l'honneur ce mois-ci. Avec deux jeux très attendus, deux suites des meilleures simulations du genre. Le premier n'est autre que F1 World Grand Prix 2 sur N64, et le second se nomme Formula One 99 sur PS.



F1 WORLD GRAND PRIX 2

● Paradigm est bien occupé en ce moment avec le deuxième volet du meilleur jeu de F1 sur N64.
Au programme, le championnat 98, avec plus de vingt-deux pilotes répartis en vingt-huit écuries (les dix-sept réelles, plus onze inventées de toutes pièces). Les réglages les plus minutieux seront bien sûr au rendez-vous, afin d'affiner son bolide en fonction des circuits. Pour parfaire encore cet aspect simulation, un mode Broadcast sera proposé, pour se croire à la télé.

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Si piloter des motos de course fait partie de vos fantasmes les plus intimes, THQ se propose de les assouvir – en tout cas, sur Playstation. Vingt circuits, cinq vues jouables, et, bien sûr, un mode 2 joueurs en écran splitté... Il sera même possible de régler minutieusement chaque partie de sa bécane. Les plus casse-cou s'essaieront aux dérapages, aux roues arrières, aux collisions et autres chutes entraînant des glissades sur le postérieur, comme les plus grands champions. Les motos pourront aussi être endommagées, et la météo promet bien des malheurs aux motards en herbe.

d... les manettes...

FORMULA ONE 99

● Psynogsis aime la Formule 1 et nous le montre.Cette cuvée contiendra tous les grands noms de la saison 99, avec quelques modèles de l'année dernière, licence officielle oblige. Tous les champions du monde des années précédentes seront là, Hakkinen, Villeneuve, Hill ou Schumacher.
En plus des circuits traditionnels, celui, flambant neuf de Malaisie, Sepang, sera présent.
C'est Studio 33 qui se charge du développement. Ils se sont déjà entraînés sur Newman Haas Racing. Pour ce volet, un mode 4 joueurs via le câble Link est même prévu. Psynogsis finit sa carrière en beauté, et sort par la grande porte, en nous fournissant plein de jeux, dont ce Formula One, Colony Wars 3, G-Police 2 et WipEout 3.

LE TOP DES LECTEURS

Ce mois-ci, beaucoup de changements. Deux titres de Rare caracolent en tête des jeux les plus attendus : Jet Force Gemini et Perfect Dark. On retrouve aussi l'inévitable FF VIII et la grosse surprise : Tonic Trouble. Dans les Tops, Parasite Eve détrône Zelda. A notre grande surprise, quelques excellents jeux se retrouvent dans le Flop, comme Turok 2 et The House of the Dead 2. Le cas de 1080° est particulier, car il est aussi apprécié que détesté. Bizarre, bizarre.

Most Wanted	Top	Flop
Final Fantasy VIII (PS)	Parasite Eve (PS)	Vigilante 8 PS
Jet Force Gemini (N64)	Zelda 64 (N64)	Turok 2 N64
Perfect Dark (N64)	Resident Evil 2 (N64)	The House of the Dead 2 DC
X-Files (PS)	1080° Snowboarding (N64)	1080° Snowboarding N64
Tonic Trouble (N64)	Fifa 99 (PS)	Bomberman World PS

Pour voter, rien de plus simple, tapez sur votre Minitel : 3615 TCPlus (2,23 F/min.)

... ET D'ÉTÉ

■ **GLISSE.** Les Japonais adorent les sports de glisse, mais n'ont pas forcément beaucoup de temps libre pour se rendre à la montagne. Du coup, un projet actuellement en développement permettrait de skier dans son salon. On connaissait déjà les installations géantes de ski artificiel, mais là, l'idée est nouvelle et intéresse les grands de l'arcade.

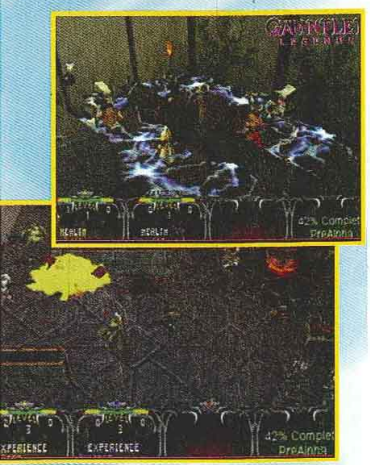
■ **NAOMI.** Sega va sortir Spawn, un beat'em all jouable à quatre simultanément (entre Spike Out et Power Stone), sur Naomi. Outrun est aussi en cours de développement.

■ **SAUVAGEONS ÉLEVÉS AUX COQUILLETTES.** Hard Edge est élue tête de Turc du mois . Nous avons relevé nombre d'erreurs dans l'adaptation française. Avec toutes les fautes et autres coquilles qui polluent les magazines de jeux vidéo, y compris le nôtre, les gosses sont mal partis pour faire la dictée chez Pivot...

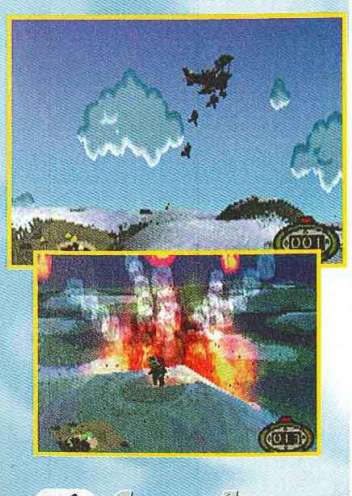
■ **DREAMCAST FOREVER.** Rival School 2 est prévu sur DC et s'appellera Private Justice Academy 2. Soulcalibur sortira le 5 août au Japon et Shenmue a été repoussé au 26 octobre. Yuke, le développeur de Soukaigi et d'Evil Zone sur PS, travaille sur Berserk, adapté du manga du même nom. Rainbow Six de Red Storm sortira également bientôt sur DC.

GUÉGUERRE

GAUNTLET LEGEND. Le jeu d'action qui a fait le bonheur des joueurs d'arcade sera bientôt adapté sur PS et N64. Il sortira courant septembre 99 et inclura quelques nouveautés, en plus des quatre mondes et des deux gros boss, avec un paquet de salles secrètes. On pourra jouer à plusieurs et on trouvera une carte en 3D, des nouveaux effets sonores et, bien sûr, des vibrations !



HOGS OF WAR. On continue dans les jeux de guerre avec un titre plus original prévu pour novembre 99 sur PS. Le jeu mélange la stratégie et l'action 3D. Six armées de cochons (!) s'affrontent, dans le cadre de 40 missions. De plus, un générateur de niveaux pourra créer au hasard plus de 140 000 cartes différentes.

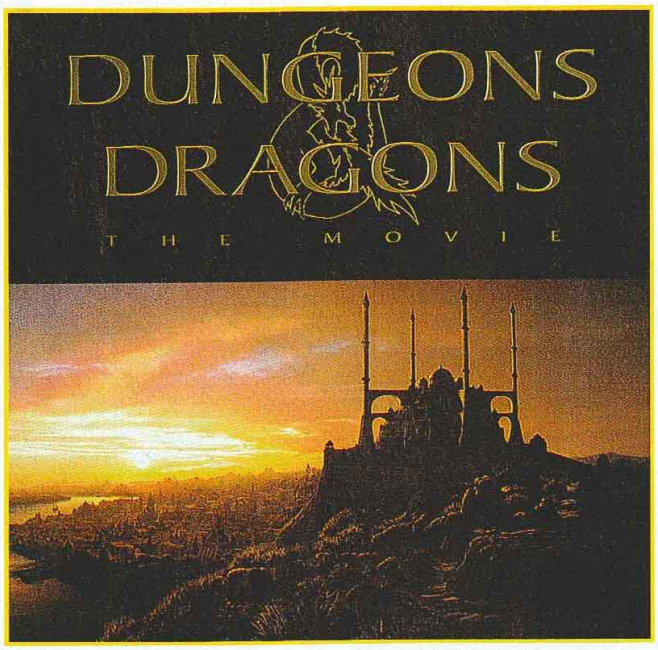


DONJONS ET DRAGONS

Enfin sur grand écran

Ils l'ont fait ! Adapter Donjons et Dragons au cinéma, c'est comme sauter d'une falaise sans parachute : suicidaire ! Ce n'est pas à vous qu'on va l'expliquer : un jeu de rôles, c'est autant de scénarios possibles qu'il y a de joueurs. Par Vince

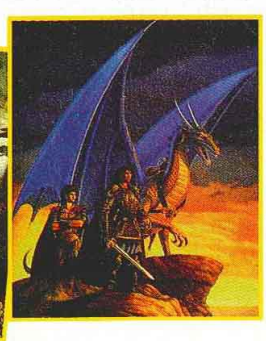
Voici le scénario tel qu'on nous l'a communiqué. L'histoire démarre dans un donjon de Sumdall. Dans cette redoutable bâtisse, le mage-démon Profion élabore une baguette magique afin de prendre le contrôle d'un dangereux dragon rouge pour détruire le royaume gouverné par l'impératrice Savina. Mais la magie n'est pas assez puissante et le dragon meurt. Profion accuse l'impératrice de la disparition du dragon et convoque le Conseil des mages afin de leur réclamer le contrôle de la baguette royale qui a tout pouvoir sur le Dragon d'Or, une pièce maîtresse. Le seul espoir pour Savina repose sur une baguette connue pour avoir contrôle sur tout. Encore faut-il la trouver...

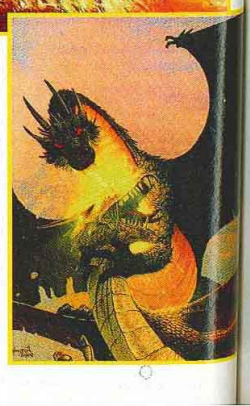


C'est Hollywood !

C'est la société anglaise J&M Entertainment qui a relevé le pari, en compagnie d'un poids lourd de la production américaine, Joel Silver, et d'une boîte moins connue, Sweetpea Entertainment. *A priori*, le titre du film devrait être le même que celui du jeu.
Côté moyens financiers, le paquet a été mis : 35 M$ (environ 210 MF).
Si le casting n'est pas encore connu (on peut cependant s'attendre à des grands noms du circuit international), une partie de l'équipe technique est déjà au rendez-vous. Le directeur de la photographie est Douglas Milsome. Il a travaillé sur le film posthume de Stanley Kubrick ("Eyes Wide Shut", à sortir en septembre prochain), sur "Full Metal Jacket" et "Robin des Bois : prince des voleurs".

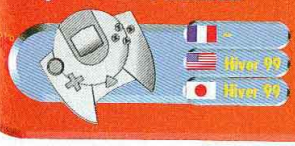
Les effets spéciaux ont été confiés à George Gibbs, le fidèle acolyte de Steven Spielberg sur la trilogie des "Indiana Jones", et les effets digitaux, seront réalisés par l'équipe de Station X Studios, qui a déjà travaillé sur "Titanic".
Enfin, le réalisateur est Courtney Solomon, qui avait acheté les droits d'adaptation du jeu il y a sept ans (il en avait 21 ans). Un fou de Donjons et Dragons, celui-là ! Les premiers repérages pour le tournage ont commencé à Prague, en République tchèque, le 28 mai dernier. On peut s'attendre à une sortie mondiale à la rentrée 2000.

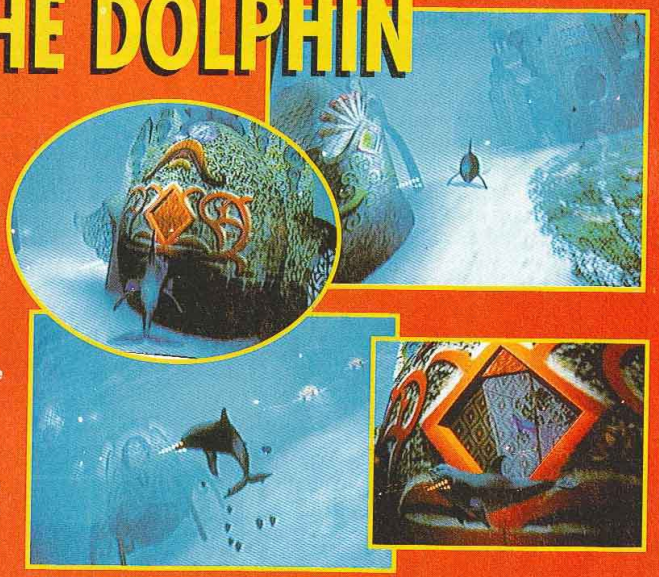




ECCO THE DOLPHIN

Le dauphin le plus mignon du monde vidéo-ludique s'apprête à embarquer sur Dreamcast. Il trouvera avec cette console les capacités nécessaires pour assouvir sa soif de liberté. Les décors aquatiques sont magnifiques, avec des effets de vagues impressionnants. Le principe restera sensiblement le même que sur Playstation, à savoir nager sans contrainte dans les profondeurs marines.

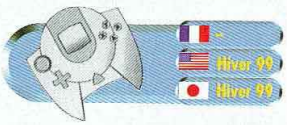




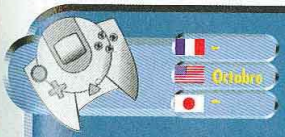
VIGILANTE 8 — SECOND OFFENSE

Le retour des pattes d'éph

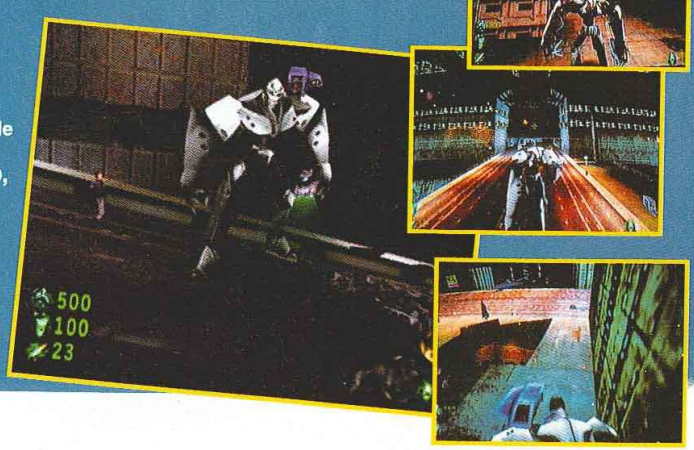
Le premier jeu d'Activision sur la Dreamcast n'est autre que Vigilante 8 — Second Offense, également prévu sur PS et N64. Au programme : encore plus de véhicules, de circuits, de nouveaux angles de caméras, de nouvelles armes, des personnages inédits, des effets spéciaux supplémentaires comme le brouillard, les pots d'échappement, l'eau, les phares et les explosions... Second Offense conservera l'esprit "années 70" de son prédécesseur, avec des musiques dans la même lignée, et il sera possible de jouer à plusieurs (deux sur PS et DC, quatre sur N64).



SLAVE ZERO



C'est au tour d'Accolade de s'essayer à la Dreamcast. Délaissant les simulations de course et de glisse, l'éditeur nous prépare un jeu d'action 3D, avec un robot armé jusqu'aux boulons se déplaçant dans une énorme métropole sombre, dans le but d'éliminer le dictateur local. On pourra jouer à quatre en écran splitté.



GUÉGUERRE BIS

■ **Sarge's Heroes.** 3DO n'est pas mort et s'apprête à sortir, en novembre 99, Sarge's Heroes sur N64 et PS. Cet épsisode de sa saga fétiche, Army Men, met aux prises des petits soldats en plastique vert. Compatible avec le Rampak et le Kit Vibrations de la N64, ce jeu d'action en 3D, avec les petits bonshommes vus de dos, exploitera aussi le Dual Shock.

■ **Air Attack.** La saga continue sur PS. Avec Air Attack, l'action se passera dans le ciel, avec pilotage d'hélicoptères, dont le Super Stallion, le Huey, le Chinook et l'Apache, tous armés de missiles, de napalm et autres engins de mort. Dix-huit missions vous attendent. De plus, on pourra s'affronter en mode deux joueurs.

PETITS BOLIDES

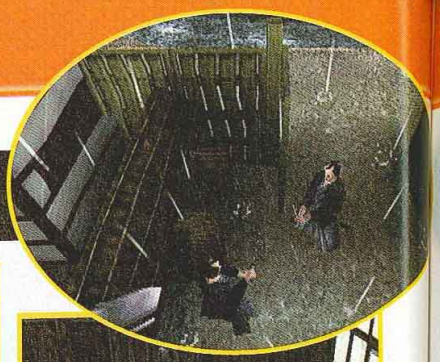
■ **Paperboy 3D.** Le chenapan livreur de journaux revient tout en 3D ! Le principe restera en gros le même, c'est-à-dire qu'il faudra balancer des journaux chez les abonnés tout en évitant les obstacles de la route (comme les morveux qui traînent, les chiens ou les voitures). Toujours en selle sur son vélo, Paperboy 3D débarquera sur N64 dans quelques mois.

■ **Mini Racer.** Nintendo prépare également un jeu de voitures radioguidées. Développé par Looking Glass (qui travaille habituellement pour Ubi Soft), ce titre sera bien sûr jouable à plusieurs (jusqu'à quatre simultanément) et inclura une vue de dessus permettant de voir tout le circuit à l'écran.

■ **Excitebike 64.** Nintendo ressort son vieux titre Nes sur sa 64 bits. La grande force de ce jeu de motocross, prévu pour décembre 99, est son éditeur de circuits. La maniabilité est plutôt arcade avec des environnements divers, comme des pistes indoor et une traversée du désert, par exemple. Au menu : plusieurs championnats suivant la cylindrée des motos.

TENCHU 2

La perle du ciel



Annoncé à l'E3, Tenchu 2 arrive l'année prochaine. Pour ceux qui ne connaissent pas le principe, vous incarnez un ninja et devez faire preuve d'un maximum de discrétion dans l'art de tuer. Au programme : nouveaux mouvements, personnages inédits et armes divers ; on pourra désormais nager sous l'eau . Les graphismes et l'animation ont été affinés. Reste un sacré bout de temps à attendre en trépignant... Bouh...

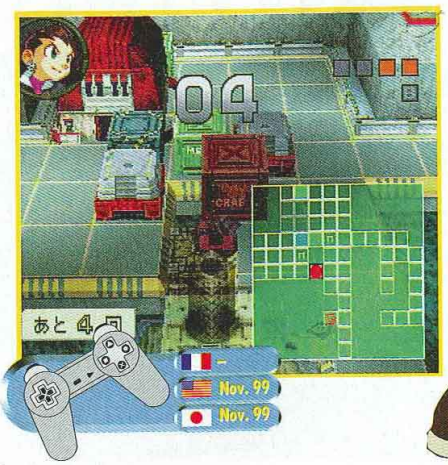
HOT WHEELS

A l'instar des Lego et des Playmobils, les petites voitures miniatures seront bientôt adaptées sur console. Les développeurs se nomment Stormfont et travaillent sous l'aile d'Electronic Arts. Quarante modèles parmi les plus populaires sont prévus. Comme en vrai dans sa chambre, on prendra plaisir à les envoyer en l'air et à leur faire faire des cascades inimitables. Les circuits, bourrés de tremplins, seront également équipés de loopings et regorgeront de raccourcis.

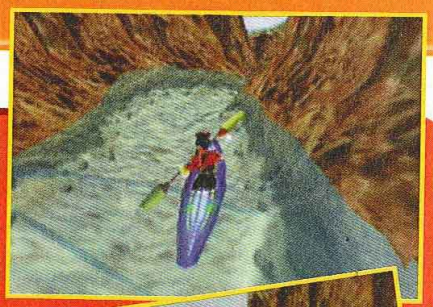
THE MISADVENTURES OF TRON BONNE

Trop bonne, la Tron !

Capcom adore décliner ses séries : après les Street Fighter et les Marvel, retrouvez Tron, directement issue de Megaman Legends. Tron et son serviteur Servbots sont à la recherche d'aventures et de trésors. Le jeu, tout en 3D avec plein de robots et quelques ingrédients de RPG, retrace leur histoire avant que Tron ne devienne la dangereuse rivale de Megaman. De plus, Tron Bonne pourra commander son serviteur mécanique par télépathie.



WILDWATERS

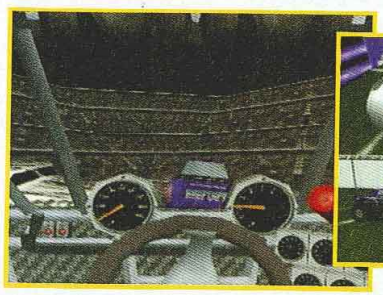


Ubi Soft se diversifie et prépare un jeu de... canoë-kayak ! La compagnie, désormais solidement ancrée au Canada, cherche à donner un peu d'air frais aux possesseurs de N64. Wildwaters sera composé de six courses avec six pagayeurs. On pourra jouer à deux en écran splitté. Ubi promet que les changements de caméra et le choix des angles de vue ont été particulièrement travaillés, histoire de bien faire monter la dose d'adrénaline. Tourbillons, glaciers, vents, rapides, la N64 va en baver !

MONSTER TRUCK MADNESS 64

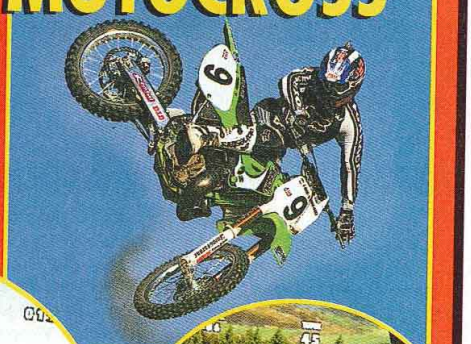
Courses de sumos

Ce hit tout droit venu du PC s'apprête à envahir la N64. La grande originalité du jeu est la conduite de mastodontes de la route, avec des roues gigantesques, dans la grande tradition des Monster Trucks américains. Quelques modes rigolos seront inclus, comme un match de foot, dans lequel il faudra placer le ballon (énorme) dans le but adverse, au volant de ces sumos de la route.



CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Si vous ne le connaissez pas encore, sachez que Ricky Carmichael est une très grosse pointure du motocross. Il a accepté de prêter son nom à ce jeu de devinez quoi ? De motocross, eh oui, réalisé par Funcom. Avec 12 circuits, en supercross, en enduro et en motocross, des graphismes de folie, neuf motos customisables à donf (dont la fameuse Kawasaki KX250) et des ralentis style retransmission télé, Ricky Carmichael en personne vous donnera même des leçons de pilotage en vidéo !



SUPER HÉROS

■ **Spiderman.** Activision aime les comics et le montre ! Cette fois, le but de l'homme-araignée sera de sauver Mary Jane, kidnappée pour l'occasion. Ce jeu d'action en 3D exploitera les aptitudes exceptionnelles du héros à grimper aux murs et à se balancer au bout de sa toile. Développé par Neversoft, Spiderman arrivera courant 2000 sur Playstation.

■ **Marvel's X-Men.** Les super héros reviennent dans un jeu de baston tout en 3D. Ce sera sur Playstation, avec les personnages les plus connus de la série. Développé par Syrox, le jeu devrait sortir au printemps 2000.

À VENIR

■ **Test Drive.** Accolade nous ressort tous les ans sa série fétiche, déclinée sous tous les angles. À venir : Test Drive 6, Test Drive Off Road 3 et même un petit nouveau, Test Drive Cycles, dédié entièrement aux motos.

■ **Blues Brothers 2000.** C'est Titus qui a récupéré la licence. Attendez-vous à voir débarquer sur N64, et avant la fin de l'année, un jeu de plates-formes avec nos deux héros aux lunettes noires, dans une aventure riche en musique.

■ **Konami Arcade Classics.** Encore une compilation. Mais Konami sait bien faire les choses : sur le CD Playstation, vous trouverez environ dix titres devenus des classiques, dont Yie Are Kung Fu, Time Pilot, Road Fighter et Super Cobra. Sortie en septembre 99 aux Etats-Unis.

■ **Les bogues de l'an 2000 ?** Préparez-vous pour l'offensive EA Sports ! Sont prévus cette année : FIFA 2000, NBA Live 2000, NHL 2000, Nascar 2000, Madden NFL 2000, KO Kings 2000, Tiger Woods 2000, Supercross 2 2000 et enfin, Road Rash 2000.

■ **Eternal Darkness.** Ce jeu d'action 3D de Nintendo vous transporte au cœur d'un donjon. Il ressemble un peu à Resident Evil au niveau de la gestion de la caméra, et l'ambiance ravira les fans de médiéval fantastique. Développé par Silicon Knights sur N64. La date de sortie n'est pas encore annoncée.

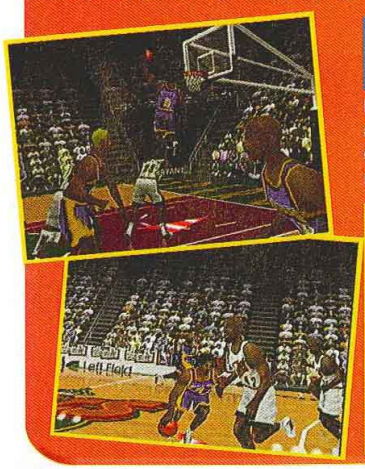
BRASIL V-SOCCER

Et 1, et 2, et 3-0 !

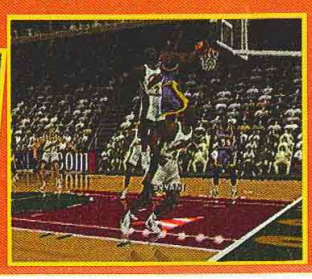
Décidément, Infogrames aime le ballon rond... et les loosers. Après la sortie annoncée de UEFA Striker sur Playstation et Dreamcast, voici une autre simulation de sportifs en short qui courent dans tous les sens. Brasil V-Soccer sur Playstation propose une sélection des meilleures équipes du monde qui s'affronteront dans un jeu riche en innovations. Des mouvements techniques encore jamais vus dans un jeu de foot et des modes de jeu originaux et complets sont disponibles pour la plus grande joie des fans exigeants de simulation précise et pointue.

Un environnement sonore riche et dépaysant vient compléter ce tableau déjà séduisant. Ajoutez le soutien officiel de "la gentille souris" Ronaldo et vous obtenez un titre très attendu.

KOBY BRYANT IN NBA COURTSIDE 2

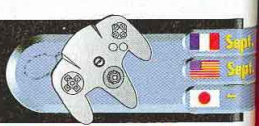


Kobe Bryant est de retour sur N64. Pour cette suite, une intelligence artificielle très poussée animera les basketteurs. Les graphismes sont en haute-résolution et les mouvements ont été grandement optimisés. La prise en main semble encore plus intuitive que dans le premier volet. De nouveaux modes font leur apparition, comme le concours de tirs à trois points. Grâce à la licence NBA, on retrouve les vedettes de la ligue américaine. Un éditeur très précis permet de créer un joueur de toutes pièces, voire une équipe entière.

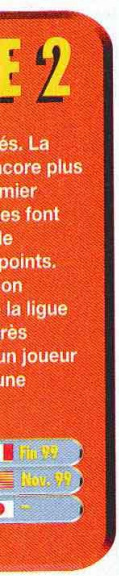


JADE COCOON

Attention les yeux !



Crave Entertainment est une société toute jeune. Ce qui ne l'a pas empêché de créer un jeu d'aventure à la Final Fantasy sur Playstation. Attendu pour la fin du mois de septembre prochain, ce titre sera entièrement francisé (textes et voix). Déjà sorti au Japon, nul doute qu'il fera parler de lui. Les graphismes sont somptueux et les musiques très agréables.
Le personnage, tout en 3D mappée évolue dans un univers aux décors 2D en milliers de couleurs.
Le système de combat est identique à celui des Final Fantasy : votre personnage fait face aux ennemis et chacun attaque au tour par tour. La magie est bien évidemment au menu et vous changerez d'apparence à volonté. Vivement la rentrée !



CONCOURS SPÉCIAL des abonnements à vos magazines!

3615 SOLU

ne bloquez plus! trichez!

54500

écrans d'astuces & de soluces

- les plus gros tricheurs en Europe
- des nouveautés plusieurs fois par semaine
- l'équivalent d'un magazine de 4000 pages
- accès rapide et pages interruptibles
- gagnez la console et les jeux de votre choix

DOSSIER SPÉCIAL vacances et rentrée:

3615 ASTU

COMMENT DEVENIR TESTEUR DE JEUX VIDÉO ?

les salaires · les boîtes qui recrutent · ce qu'il ne faut pas faire · feriez-vous un bon testeur?

SUITES (SUITE)

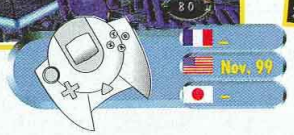
Mortal Kombat Gold. Midway ne craint pas le ridicule et continue de produire des suites de son jeu de baston gore... En gros, ce sera comme avant, mais sur Dreamcast cette fois-ci, avec la même recette que sur les autres consoles. A réserver aux Américains et aux fous de Mortal Kombat...

Battletanx 2. Comme le précédent volet sur N64, Battletanx 2 vous mettra aux commandes de gros tanks et autres engins "collatéraux". Le joueur a le choix entre dix types de tank, dont sept inédits. Le plus étonnant reste le tank aéroglisseur. De plus, on aura droit à vingt niveaux, avec de nouveaux modes de jeu et la compatibilité avec le Kit Kibration. On pourra s'affronter jusqu'à quatre joueurs simultanément en vingt images par seconde (seul, l'affichage atteindra trente images par seconde).

MDK 2

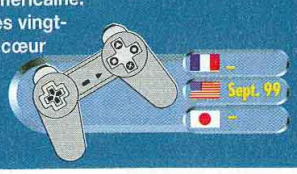
Murder, Kill and Destroy again

Le premier jeu d'Interplay sur Dreamcast sera... MDK 2. C'est BioWare qui s'occupe de cette suite (ce développeur a déjà signé l'excellent Baldur's Gate sur PC). L'action et l'humour du premier épisode seront conservés. Le héros, Kurt, reste le même, avec tout son attirail. On pourra aussi contrôler Max et le Docteur Hawkins. L'histoire se passe juste à la fin du premier épisode, avec une sombre histoire d'aliens qui s'entêtent à vouloir envahir la Terre.
A 30 % de développement, les graphismes sont déjà étonnants. La Dreamcast devrait bien aller avec l'univers un peu glauque et cyber de MDK.



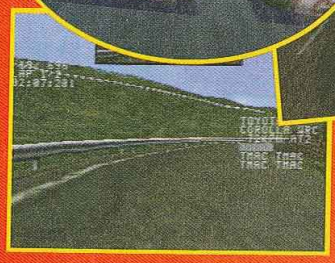
EAGLE ONE

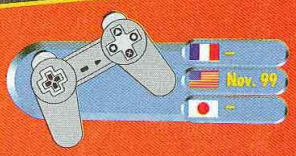
Si vous aimez les simulateurs d'avion, vous apprécierez sûrement Eagle One. Dogfight en Dolby Surround et en format cinéma haute-résolution, voilà qui devrait ravir les amateurs du genre. Ils se retouveront dans la peau d'un pilote sans peur et sans reproche, aux commandes d'avions de l'armée américaine. Vous devrez remplir les vingt-cinq missions et, si le cœur vous en dit, affronter un pote en mode 2 joueurs.



KONAMI RALLY

Konami crée la surprise avec ce jeu de rallye. L'éditeur s'est rendu compte de l'importance des jeux de course en Europe et aux USA, et peaufine donc son titre. Graphiquement, le jeu ressemble fort à V-Rally 2, avec des décors assez fins. Une bonne nouvelle, donc... Les voitures porteront les couleurs officielles des écuries. On pourra bien sûr participer aux nombreux championnats, et customiser et réparer son bolide. On n'en sait pas beaucoup plus pour l'instant.





RALLYMASTERS — RACE OF CHAMPIONS

Bibendum is back !

Gremlin est un habitué des jeux de course (Motorhead, etc.). En collaboration avec le suédois Digital Illusions, l'éditeur prépare maintenant un jeu de rallye, en partenariat avec Michelin. Vous pourrez ainsi concourir contre soixante-dix pilotes sur plus de cinquante tracés différents. Les effets spéciaux seront nombreux : éclaboussures, éclairage sous les tunnels et les ponts, sauts... D'après ce que nous avons pu voir, Rallymasters pourrait bien créer une sacrée surprise.

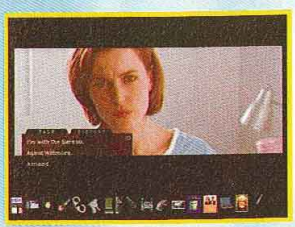
ANTIQUITÉS

Dinosaures. Après Asteroids, tout le monde s'y met ! Préparez-vous à accueillir prochainement des remix des vieux jeux qui ont fait la joie des routards, genre AHL. Progrès oblige, la 3D, les effets spéciaux et les jeux de lumière feront leur apparition, mais, heureusement, le principe de chaque jeu restera identique à sa version originale.

PARANORMAL

PARASITE EVE 2. Les premières images du jeu d'action 3D de Squaresoft ont été montrées lors de l'E3. Pendant la vidéo de présentation des titres phares de l'éditeur, on pouvait voir quelques scènes provenant du jeu. Voici ce qu'on a pu récolter.

X-FILES. Mulder et Scully débarqueront sur Playstation en novembre 99. Vous incarnerez un agent du FBI, Craig Willmore. Le jeu sera composé essentiellement de vidéos où vous pourrez mater à répétition David Duchovny et Gillian Anderson. Selon vos choix de parcours, l'enquête inédite et spécialement réalisée pour l'occasion, avancera sur un scénario de Chris Carter (si, si !). C'est les fans qui vont être contents.



ATTACK OF THE SAUCERMAN. Les extraterrestres n'ont pas fini de rapporter du pognon. Ce titre de Psynogsis vous mettra dans la peau de l'un de ces énergumènes débarquant sur Terre dans le but de s'en emparer Vu de dos, en 3D, the Saucerman respecte l'esprit des vieux films de série Z bien kitsch et délirants.

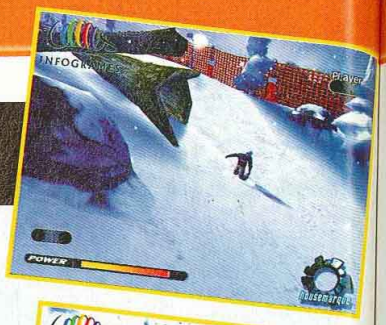
SUPREME SNOWBOARDING

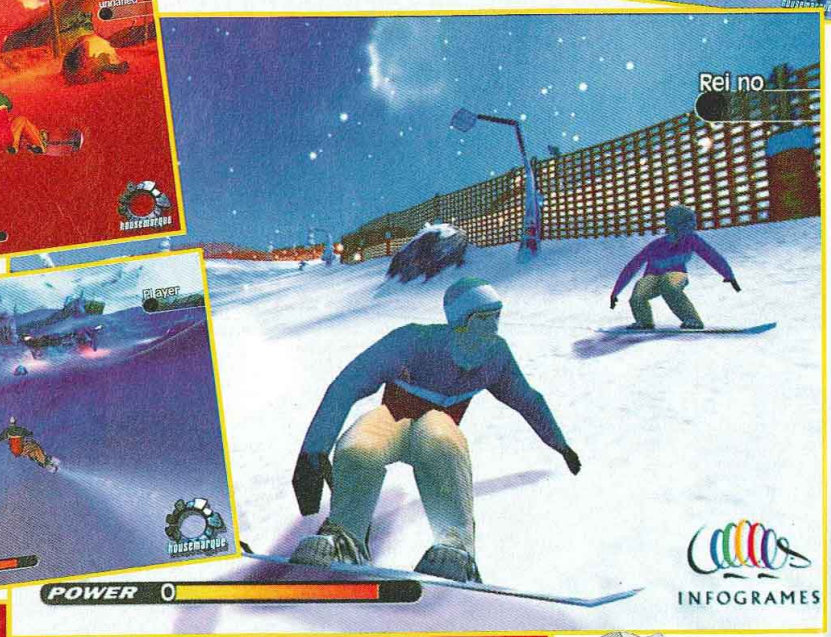
Sapriski !

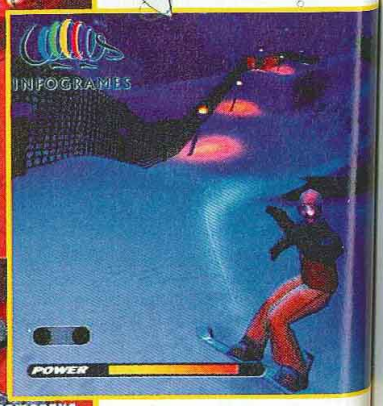
Supreme Snowboarding - s'annonce comme la simulation la plus réaliste sur consoles. Prévue sur DC, PC et GBC, il y en aura pour tout le monde. De la piste, du free-ride en haute montagne ou plus bas dans les sapins. D'après les photos, le jeu sera sûrement bien plus beau que Coolboarders DC. Les textures sont lissées, avec absence de liaisons entre les polygones. Chaque partie du corps des riders est composée de plus de 2 300 polygones !

Pour les fous de descente

Bien sûr les descentes proposent de multiples chemins et passages secrets. Côté free-style, toutes les épreuves seront là, avec deux sortes de Half Pipe, de Quarter et un Big Air. Les débutants auront droit à un mode Practice. Le jeu en réseau permettra de s'élancer sur le Boardercross, jusqu'à huit enragés en simultané. La météo changeante et la Full Motion Capture utilisée assurent un réalisme jamais atteint jusqu'alors. Vivement l'an 2000 !





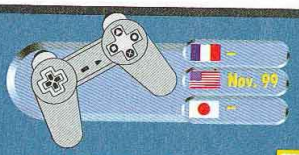


FIGHTING

Tou

Pour ce
de Fig
autre H
vedette. Mercenai
de trouver et de d
d'un clone humain
synthétique, et, au
d'éliminer les respo
Force 2 sera plus a
fin que le premier,
aspect infiltration e
moteur 3D et les éc
améliorés. On appr
détail sur le person
d'apparence et d'ar
cas. De plus, avec l
blessures selon l'en
frappez, les réaction
changent. L'intellige
elle aussi revue, per
aux ennemis d'utilis
l'environnement pou
avantage sur vous. E
n'a plus beaucoup d
communs avec le pr
qui s'en plaindra ?

GEKIDO



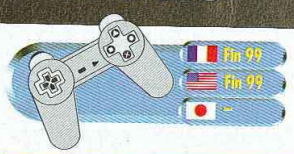
Fr. –
US Nov. 99
Jap. –

Des beat'em all reviennent à la mode. Parmi eux Gekido, de Gremlin. L'action se passe dans le futur, sur un scénario prétexte à baffes, dans des lieux assez exotiques, comme par exemple Hongkong. Vous choisirez entre quatre persos, et vous évoluerez dans un environnement en 3D. Chose réjouissante : vous pourreez détruire plein d'éléments du décor. Jeu en équipe comme dans Double Dragon, Combos et coups spéciaux seront légion.

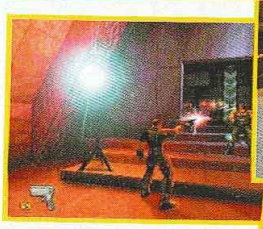
FIGHTING FORCE 2

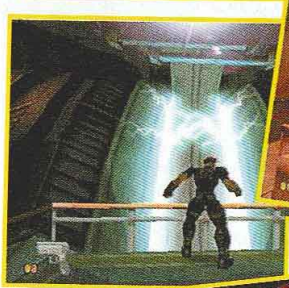
Tout nouveau, tout beau

Pour ce deuxième épisode de Fighting Force, un autre Hawk prendra la vedette. Mercenaire, sa mission est de trouver et de détruire le projet d'un clone humain, futur soldat synthétique, et, au passage, d'éliminer les responsables. Fighting Force 2 sera plus apparemment plus fin que le premier, avec un petit aspect infiltration et tactique. Le moteur 3D et les éclairages ont été améliorés. On apprécie le souci du détail sur le personnage, qui change d'apparence et d'armes selon les cas. De plus, avec la localisation des blessures selon l'endroit où vous frappez, les réactions des ennemis changent. L'intelligence artificielle, elle aussi revue, permet à présent aux ennemis d'utiliser le décor et l'environnement pour prendre avantage sur vous. Bref, cette suite n'a plus beaucoup de points communs avec le premier volet. Mais qui s'en plaindra ?



Fr. Fin 99
US Fin 99
Jap. –





FIGHTING FORCE 2

SEGA FORUM

■ **Recyclage.** Nakayama, ex-PDG de Sega et actuellement directeur de la branche arcade, devrait quitter Sega pour prendre la direction d'une société extérieure au monde du jeu vidéo. Le clan Irimajiri aurait donc fini par prendre le dessus dans sa lutte pour le pouvoir.

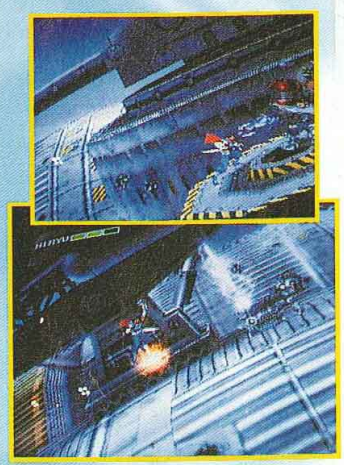
■ **Sega aime la Gameboy.** Sega développera sur Game Boy et Wonderswan. La nouvelle vient confirmer officiellement ce que l'on savait déjà depuis des mois. Mais il faut apporter un gros bémol : seul Sakura Wars de Red Company serait concerné. Ce jeu serait ainsi enfin adapté sur les portables de Nintendo, Bandai et SNK – un portage désiré depuis pas mal de temps par Red Company – dans des versions linkables avec la Dreamcast. La version Game Boy Color serait quant à elle assurée par Marigal (qui a signé Pikatchu Genkidechu). Et c'est tout. Apparemment, il n'est pas question de voir d'autres hits Sega débarquer. À noter que la firme au hérisson poursuivrait en ce moment la mise au point de sa portable couleur (nom de code : "Project Tanto"), en complément de la DC. Affaire à suivre, donc...

■ **Crimson Zone.** Ecole a annoncé la suite de son Crimson Zone (sorte de Virtua Cop) sur Dreamcast. Le premier volet, sur Saturn, était moyen ; on espère que la suite sera meilleure.

D2 est toujours prévu. En fait, on ne sait plus trop ce qui se passe. Certes, le jeu a été refondu pour gagner en qualité. Mais, le jeu reste encore un peu léger pour les Occidentaux habitués à Lara Croft depuis des années. Cependant, comme initiation aux Doom-like, il convient parfaitement aux Nippons. A noter que certaines absurdités sont toujours là, comme Laura en tailleur dans la neige du grand Nord. D'accord, on n'a jamais froid en Damart. Mais sous un tailleur...

RECYCLAGE

■ **STRIDER 2.** Le jeu culte de Capcom va enfin revenir pour le plus grand bonheur d'AHL. Lors de l'E3, nous avions joué à une version encore en développement. L'esprit original a été conservé, avec l'ajout des inévitables effets spéciaux à la mode. On vous en dit plus dès que possible.

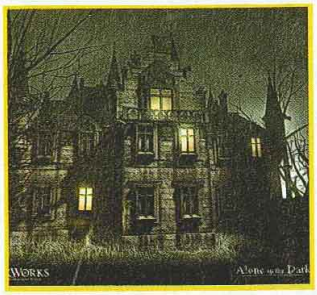


■ **MARIO ARTIST.** Certains se souviennent peut-être de Mario Paint sur Super Nintendo... Le principe sera bientôt repris sur N64. Vous pourrez même importer des images grâce à la GameBoy Camera et jouer avec les couleurs, modeler en 3D et appliquer des textures.

■ **HISTOIRE DE NOMS.** Beaucoup de noms de jeux changent au cours de leur traduction en anglais ou en français. Ainsi, Shutoko Battle sur DC deviendra Tokyo Xtreme Racer ; Buggy Heat sur DC portera le nom d'Hardcore Heat ; et Rasetsu no Ken sur PS se nommera Soul of Samourai. Enfin, Tamamayu Monogatari s'appellera Jade Cocoon : The Story of Tamamayu.

ALONE IN THE DARK

Un cri dans la nuit



L'un des premiers succès d'Infogrames va bientôt revenir sur nos écrans. Avec la puissance de la Dreamcast, Alone in the Dark risque bien de trouver une seconde jeunesse. Développé par DarkWorks, le jeu sera toujours basé sur la peur et l'angoisse. Les séquences cinématiques seront nombreuses, avec une bande-son à couper le souffle. Évidemment, les jeux de lumière seront particulièrement soignés, histoire de bien se sentir dans le noir. Une adaptation est est également prévue sur Playstation.

WARPATH: JURASSIC PARK

Derrière ce nom curieux se cache la suite de Lost World. Les dinosaures n'ont pas fini de vous en faire baver. Cette fois-ci, accueillez à bras ouverts les quatorze dinosaures du jeu, dont le T-Rex, le tricératops, le stégosaure et le méga-raptor. Ce jeu de combat dispose de quatorze arènes avec des éléments destructibles et des bonus à dévorer. Espérons que le résultat sera meilleur que le vieux Primal Rage.

RED DOG

Chiens enragés

Red Dog change carrément par rapport aux autres jeux du développeur Argonaut. Après Starfox et Croc, on va pouvoir se déchaîner aux commandes d'une espèce de tank. Le but est de détruire tout ce qui bouge à l'écran. Un radar indique la position des ennemis, avec un ingénieux système de lock. Imaginez le délire à quatre joueurs !
Les terrains sont énormes et, graphiquement, le jeu semble assez bien fait. Date de sortie non annoncée.

hange carrément
rt aux autres
éveloppeur
fox et Croc, on
ner aux
spèce de tank.
e tout ce qui
adar indique la
s, avec un
e lock. Imaginez
eurs !
ormes et,
u semble assez
tie non

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO
recycle
NEUFS & RECYCLÉS
ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX
RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Resident Evil	119 F	Rallye Champ.	149 F
Tekken	79 F	Tomb Raider	119 F	Warkraft 2	149 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Colony Wars	129 F	WLS' 98	149 F
Alien Trilogy	99 F	Crash Bandicoot 2	129 F	Colony Wars 2	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Croc	129 F	Formula One 98	169 F
Com. & Conquer	99 F	Duke Nukem	129 F	Monaco Grand Prix	169 F
Doom	99 F	FIFA En route...	129 F	Allundra	199 F
Fade to Black	99 F	Final Fantazy	129 F	Buster Move 3D	199 F
ISS Pro	99 F	Formula One 97	129 F	Men in Black	199 F
Legacy of Kain	99 F	Heart of Darkness	129 F	Resident Evil 2	199 F
Madden	99 F	Hercule	129 F	Theme Hospital	199 F
Need for Speed 2	99 F	Gran Turismo	129 F	Bug's Life	219 F
Road Rash	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Lucky Luke	219 F
Rapid Racer	99 F	Oddworld	129 F	Civilization 2	249 F
Soviet Strike	99 F	Soul Blade	129 F	Egypte	249 F
Syndicate Wars	99 F	Tomb Raider 2	129 F	Populous	249 F
Tekken 2	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Spyro	249 F
Alerte Rouge	119 F	Adidas Power 98	139 F	Tiger Woods	249 F
Crash Bandicoot	119 F	Diablo	139 F	Toca 2	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Crash 3	259 F
G-Police	119 F	Deathtrap Dung.	149 F	FIFA 99	259 F
MicroMachine V3	119 F	Fighting Force	149 F	Ko Kings Boxing	259 F
Pandemonium	119 F	Nuclear Strike	149 F	OddWorld 2	259 F
Rayman	119 F	ODT	149 F	Rollcage	259 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Diddy Kong	169 F	Mission Impossible	199 F
Extreme G	129 F	Yoshi's Island	169 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	Bomber Man Hero	199 F	Banjo Kazooie	229 F
Turok	129 F	F1 Grand Prix	199 F	V-Rally	229 F
Lamborghini	139 F	Golden Eyes	199 F	1080°	249 F
ISS 64	149 F	Mario Kart	199 F	F Zero	249 F
Nagano	149 F	Starwars	199 F	NBA Live 99	269 F

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/08/99.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

NOUVEAU

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Echirolles - Tél. 04 38 49 91 02

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

VIEUX POTS

■ **PACMAN.** Il revient parmi les siens ! D'abord sur Gameboy Couleur, avec sa femme et en version originale. Puis pour fêter son 20ème anniversaire, en 3D sur Playstation. Namco le mettra en scène dans un jeu de plates-formes coloré et mignon. Par ailleurs, cette version inclura un mode Classic, comme au bon vieux temps. Prévu pour octobre 99 aux USA.

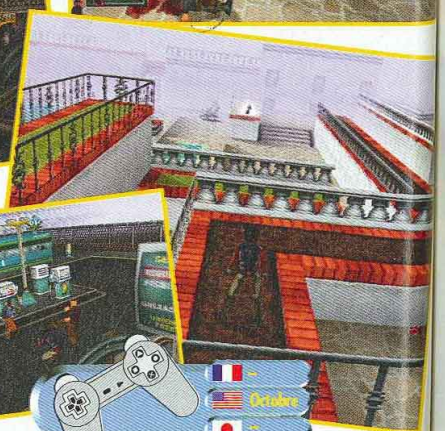
■ **TETRIS.** La nouvelle génération de ce jeu mythique arrive ! Après Magical Tetris Challenge et Tetris 4D, ce sera au tour de The Next Tetris sur N64 de voir le jour. Au programme : mode quatre joueurs, modes inédits, et des formes bizarres et inattendues.

URBAN CHAOS

Spécial carte orange

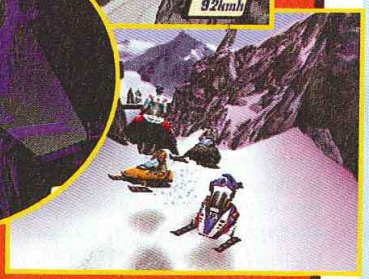
Le prochain jeu d'action-3D à la Tomb Raider d'Eidos fait déjà forte impression. Urban Chaos est un mélange de beat-em-up, de shoot-em-up et de plates-formes en 3D temps réel. Vous incarnez, au choix, D'arci, une fliquette noire, agile et pleine de bon sens, ou Roper, un vieil inspecteur expérimenté et blasé. Ils doivent arrêter un bande de terrorristes qui sévit dans la cité. Et pour éviter les embouteillages, ils préfèrent se balader sur les toits des immeubles et voyager en métro.

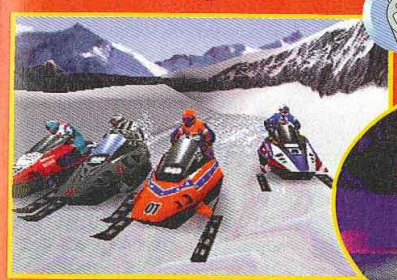
Urban Chaos comprend une trentaine de missions et plus de quarante personnages que vous rencontrerez au fil de l'aventure. Situé en Amérique et dans un futur proche, l'ambiance est légèrement cyberpunk, dans une jungle urbaine peuplée de brutes épaisses. La réalisation a déjà l'air très soignée, avec des décors fins et des couleurs bien choisies. De plus, il sera possible de conduire plein de véhicules, et ce, par tous les temps. On vous en dit plus très prochainement.



SLED SLORM

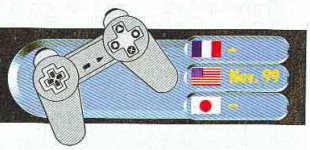
Si conduire des moto-neige vous dit, Sled Storm devrait titiller votre curiosité. Vous vous ferez le gugusse sur six circuits de "SnowCross" et huit "Open Mountain". Avec plein de raccourcis et de pistes secrètes, il faudra apprendre à maîtriser votre engin pour réaliser quelques figures et éviter les chutes trop violentes.
Vous aurez le choix entre six personnages différents, avec leurs attitudes et leur insultes personnelles. Enfin, il sera possible de jouer à quatre.



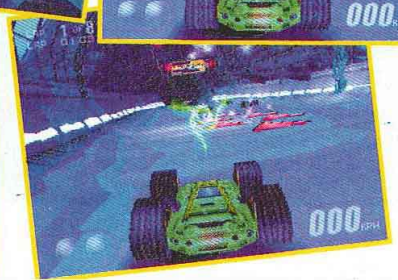


ROLLCAGE EXTREME

À tout casser !



La suite du jeu de course destroy de Psynogsis est déjà prévue. Le principe des véhicules qui se retournent a été conservé, et l'on pourra détruire le décor dans vingt nouveaux circuits, six nouveaux paysages et quelques modes inédits : le Rubble Soccer Game (un nom qui en dit long...), le Survivor, le Destruction Time Attack et, enfin, un tournoi multi-joueur. Le système d'armes a été modifié, afin de construire une "stratégie" pour ralentir ses adversaires à coups de morceaux de... décor !



BUSINESS

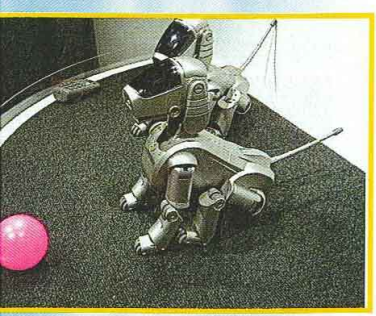
■ **Nintendo et Disney.** Mickey fait ses débuts sur N64 et Gameboy Color. C'est Rare qui se chargera de l'adaptation en 3D. Un jeu de course Mickey est prévu pour la GBC, un jeu de course Disney pour la N64 et la GBC, et un jeu d'aventure Mickey sortira sur les deux supports de Nintendo. Tous ces titres sont prévus courant 1999, 2000 et 2001. L'accord prévoit aussi que Disney Interactive développera de nombreux titres sur la GBC. A l'affiche : La Belle et la Bête et Alice au pays des merveilles. Sur la photo ci-dessous, Howard Lincoln (P.-dg de Nintendo USA) dit bonjour à Mickey.

■ **Ubi Soft et Donald.** L'éditeur français fricote lui aussi avec Disney. Les deux groupes ont annoncé un accord sur le développement, la production et la distribution de titres mettant en scène des personnages de Disney, dont Donald Duck, sur Gameboy, N64 et Playstation. Le canard grognon sortira pour la première fois en 3D pour l'automne 2000.

■ **Interplay se marie.** L'heureux élu n'est autre que Titus. Après avoir pris une participation de 10 millions de dollars dans le capital d'Interplay (le 19 mars dernier), le français a refait un investissement stratégique de 25 millions de dollars, devenant l'actionnaire principal d'Interplay.
Titus s'ouvre donc le marché du PC, avec des titres forts comme Baldur's Gate, Descent 3 et Kingpin.

SONY FORUM

■ **AIBO.** Le Japon vient de commercialiser son premier robot domestique grand public. La vente se fait en ligne sur le site de Sony Japon (www.scei.co.jp). Près de 10 000 exemplaires ont été mis en vente à 10 000 francs pièce environ. Ce chien robotisé est le précurseur de toute une gamme de machines.



■ **SHUTOKO BATTLE.** La mise en circulation de la démo de Shutoko Battle (Genki), une course automobile sur le périphérique de Tokyo, a déjà commencé devant certains magasins. Lors d'une émission économique d'Asahi TV sur la guerre des consoles, les joueurs interrogés n'ont trouvé aucune différence entre la démo PS2 de Gran Tourismo et le titre de Genki. SCEI doit-il s'inquiéter ?

■ **LA GUERRE DU GOLF.** Mario Golf 64 s'apprête à sortir et Nintendo a lancé une campgne de promotion qui met l'accent sur le jeu familial. Se sentant menacé sur un créneau qu'il maîtrisait jusqu'alors, SCEI a répliqué immédiatement en dévoilant son Mina Golf 2 (le golf de M. Tout-le-Monde 2). La guerre du golf aura-telle lieu ?

■ **CHRONO TRIGGER 2.** Square a annoncé ce titre mythique sur Playstation. Ce fabuleux RPG autrefois sur Super Nintendo sera donc enfin de retour !

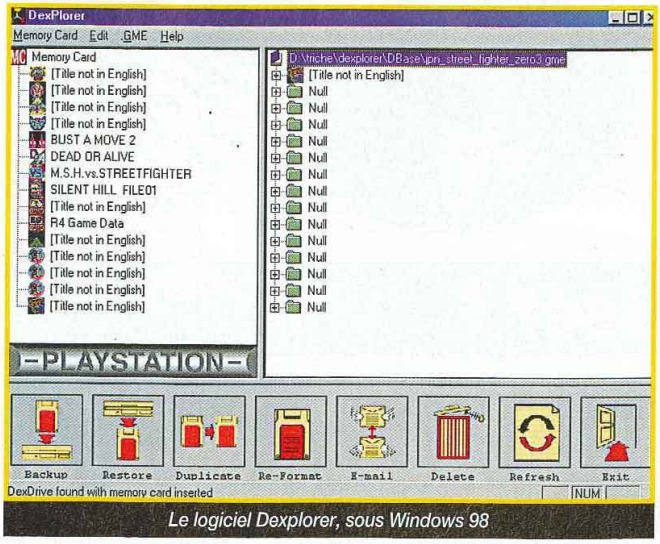
DEXDRIVE

Trichez avec votre PC

Créé par Interact, la société qui développe le Game-shark aux Etats-unis (le cousin de l'Action Replay), le Dexdrive est l'outil ultime pour ceux qui en ont marre d'acheter des tonnes de cartes-mémoire.
Le Dexdrive comporte un slot pour placer une carte-mémoire Playstation ou Nintendo 64, suivant le modèle. Vous le reliez d'un côté au PC (à l'un des ports série 9 broches) et vous le branchez sur une prise de courant. Vous n'avez plus qu'à lancer le programme de communication et insérer une carte-mémoire dans le boîtier. Le contenu de la carte s'affichera sur le PC.

La version Playstation.

La version Nintendo 64.



Le logiciel Dexplorer, sous Windows 98

Où se le procurer ?

C'est bien le seul (énorme) problème : cet accessoire n'est disponible qu'aux États-Unis pour l'instant (on peut le commander sur le Net, via certains sites spécialisés dans la vente par correspondance).
Aux 260 francs, vous devrez ajouter les frais de port et ne surtout pas oublier l'achat d'un transformateur 110/220 V. Espérons que Big Ben, distributeur officiel de Datel, l'importe bientôt en France.

Une utilisation simplissime

Le programme de communication propose une interface extrêmement simple permettant de copier les sauvegardes (de la mémo au PC, et vice-versa), d'effacer des fichiers ou de formater la carte-mémoire.
Vous pourrez ainsi archiver vos sauvegardes sur votre disque dur. L'accessoire lit toutes les cartes-mémoire " non-officielles " de la Playstation. Malheureusement, le logiciel ne reconnaît pas pour l'instant les cartes non-officielles de la N64.

Échangez vos sauvegardes sur Internet

Le second avantage de cet accessoire est de pouvoir échanger des sauvegardes entre copains, voire sur Internet, et de télécharger ou d'envoyer des sauvegardes sur certains sites, dont le site officiel Interact : www.dexchange.net.

Vous pourrez alors vous procurer la sauvegarde de Ridge Racer Type 4 avec toutes les voitures, ou bien celle de Super Mario 64 avec les 100 étoiles. Et comme ce produit semble d'une robustesse et d'une fiabilité à toute épreuve, on ne peut que vous le conseiller.
Tous les accessoires (câble de liaison Dexdrive/PC, transformateur et logiciel de communication) sont fournis. Notez qu'une version Dreamcast devrait voir le jour dans les prochaines semaines.

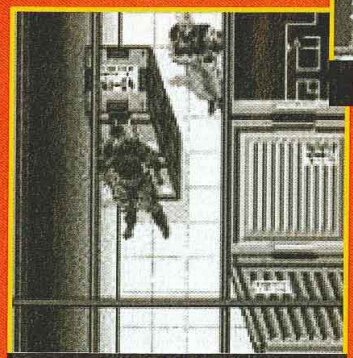
Sur le site internet officiel (www.dexchange.net), vous trouverez des tas de sauvegardes.

POCKET PRO

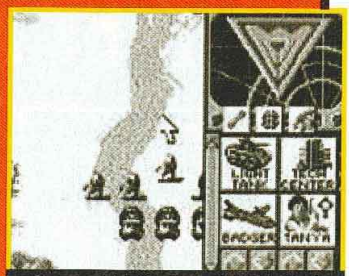
La Pocket Pro, présentée à l'E3.

Tiger Electronics est un fabricant de jouets américain. Depuis peu, il a conçu et commercialisé sa propre console portable : la Pocket pro. Nous avons pu la découvrir lors de l'E³. Elle a attiré notre attention grâce à une ludothèque impressionnante, avec des titres comme Metal Gear Solid, Resident Evil, Frogger, Command & Conquer, Castlevania et autres noms tout aussi connus. De plus, cette portable sert également de répertoire, de calendrier et de calculatrice. Malheureusement, l'écran en noir et blanc est de moins bonne qualité que celui de la GameBoy. En revanche, avec un câble Link, on peut aussi y jouer à deux.
Le prix de la machine est d'environ 390 francs, et les jeux coûtent entre 65 francs et 160 francs environ.

Castlevania, Symphony of the Night.



Metal Gear Solid.



Command & Conquer 2 : Red Alert.

Elle existe en plusieurs couleurs

HIT PARADE

■ **Top 4.** Et voici le classement des meilleures ventes au Japon pour le mois de mai 99 :
1. Pokemon Stadium 2
2. Pokemon Snap
3. DDR
4. Mario Smash Brothers

■ **Top 3.** Classement des éditeurs (en termes de ventes sur consoles au Japon) sur l'année 98-99 :
1. Nintendo (Mario Smash Brothers, Zelda 64, Pokemon)
2. Konami (grâce à une très grande variété de titres de divers genres, ainsi que la folie des jeux de musique : Beatmania, DDR)
3. Square (principalement avec Final Fantasy VIII)

■ **Futuroscope on Games.** Du 3 au 17 juillet 99, le Futuroscope de Poitiers organise une grande manifestation, au cours de laquelle tous les visiteurs auront librement accès à des espaces de jeux vidéo. En général, les jeux montrés ne sont pas encore sortis en France. De plus, ce sera l'occasion de récompenser chaque jeu dans sa catégorie, avec les "Cyber d'Or".

THE HOUSE OF THE DEAD 2

PUB !

Ce mois-ci, découvrez la pub de House of the Dead 2 sur Dreamcast, qui passe actuellement au Japon. Pour une fois, on a droit la face cachée de la personnalité des zombies qu'on shoote sans pitié. Voilà qui devrait faire réfléchir plus d'un joueur...

N'y va pas !

Je dois y aller...

S'il te plaît...

I'll be back !

C'est ton boulot ou moi.

T'en fais pas, cocotte !

J'vais te lui botter le cul !

Aaaaaarrggghhh ! ! !

Le voilà...

Nonnnnnn !

JEUX TÉLÉ

■ **XENA.** La farouche guerrière qui exhibe ses biscotos toutes les semaines à la télé va bientôt débarquer sur console. C'est Electronic Arts qui a récupéré la licence pour le jeu d'action 3D sur la Playstation, et nos chers amis de chez Titus pour le jeu de baston sur N64.

■ **HERCULE.** Le copain de Xena est lui aussi prévu sur console. C'est encore nos chers amis de chez Titus qui vont le convertir. Ça se passera sur N64, dans un jeu d'action 3D, avec Hercule vu de dos (ce qui est tout de même dommage, puisqu'on ne verra pas ses superbes tablettes de chocolat).

Nombre de clins d'œil à la série seront inclus. Date de sortie non communiquée.

■ **SOUTHPARK RALLY.** Les chenapans sont de retour. Acclaim et Iguana sortiront, un jeu de course inspiré de

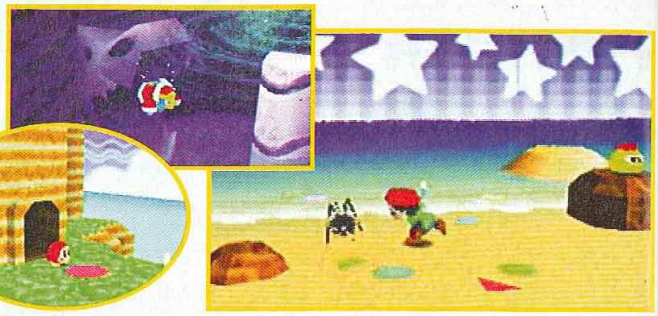
Mario Kart avec les persos du dessin animé. Annoncé pour l'automne 99.

■ **SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK.** La N64 n'a pas fini de bouffer du Southpark. Celui-ci sera bourré de mini-jeux, tendance débile, mettant en scène les héros du dessin animé. Comme dans Mario Party, on pourra faire équipe jusqu'à quatre joueurs, histoire de pimenter les matchs. Prévu pour l'automne aux Etats-Unis.

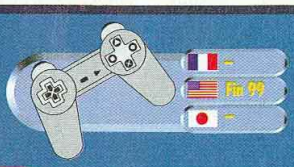
KIRBY 64

Ghost booster

Après Mario, Yoshi et Zelda, le fantôme tout mignon de Nintendo est prêt pour sa conversion en 3D. Ce sera sur N64, dans un jeu de plates-formes à la Mario 64. Nous avons pu avoir quelques images sur ce jeu prévu pour le courant de l'an 2000. Le fantôme pourra aspirer les ennemis et flotter comme un ballon quand il se gonfle. Les vieux fans ne seront pas dépaysés.



TOMBI 2

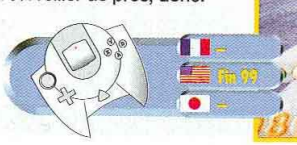


La suite du jeu de plates-formes délirant de la Playstation est pour bientôt. C'est toujours le même héros, avec sa chevelure rose et son pagne vert. Cette fois, la 3D est beaucoup plus présente, y compris dans la modélisation des personnages et des éléments du décor. Ce sera toujours un jeu de plates-formes à la Klonoa, avec des énigmes loufoques et des ingrédients RPG.

XCELERATION

La vitesse supérieure

Xceleration est un jeu français ! Signé Kalisto, ce sera un jeu de course de grand tourisme, dans la grande lignée de Gran Turismo. Plusieurs vues seront disponibles, sur des circuits variés (goudron, sable ou indoor). L'animation semble rapide, et les graphismes soignés et détaillés ont déjà fait une très bonne impression à l'E³, sur le stand de Sega. A surveiller de près, donc.



Titres
Albator 78 Vol 1 à 4
Albator 84 le Film
Albator 84 Vol 1 à 7
Armitage Vol 1 à 4
Armitage le Film
Chroniques de la Guerr
de LODOSS Vol 1 à 6
City Hunter O.A.V 1h30
Cobra Vol 1 à 10
Conan Fils du Futur de
Cutey Honey Vol 1 à 3
Dragon Ball Vol 1 à 3
Dragon Ball Z (Série TV)
El Hazard Vol 1 à 4
Fatal Fury Vol 1 à 3
Galaxy Express 999 Cin
Galaxy Express 999 Co
Golden Boy Vol 1 à 3
Goldorak Le Film Vol 1
Gun Buster Vol 1
Gunsmith Cats Vol 1 à 3
Il était une fois dans L'E
Jayce et les conquérant
Ken le Survivant
Kojiro Vol 1 à 4
Kojiro le Film
L'Empire des Cinq (Série
L'épée de la vérité
Le Tombeau des Luciole
Les Chevaliers du Zodia
Les Chevaliers du Zodia
Les héros de la Galaxie
Macross 2 Vol 1 à 3
Nadia Vol 1 à 10
Olive et Tom Vol 1 à 4
Queen Emeraldas (Albat
Sailor Moon épisode Vol
Sailor Moon le Film
Sailor Moon S Vol 1 à 5
San Ku Kai Vol 1 à 9
Slayer Saison 1 Vol 1 à 5
(Série TV Japonaise N° 1 au Jap
Suikoden
Tenchi Muyo Spécial
TEKKEN Vol 1
Toshinden Vol 1 à 2
Très cher frère Vol 1 à 2
Ulysse 31 Vol 1 à 2
Vampire Princesse Miyu
Vidéo Girl Ai Vol 1 à 3
Yoma des Ténèbres
Coffret Capitaine Flam
Coffret Capitaine Flam
Coffret Dragon Ball Z (Sé
Coffret Dragon Ball Z (Sé
Coffret Dragon Ball Z (Le
Coffret Ken le Survivant
Coffret Ken le Survivant
Coffret X-OR Part 1
Coffret Ranma 1/2 - 4 K7
Coffret Nicky Larson - 4
Coffret Chevaliers du Zodi
Coffret Chevaliers du Zodi
Coffret Chevaliers du Zodiaq
INTERDIT AU MOIN
Alien from Darkness
Anges des Ténèbres Vol
Belles et Diables
Can Can Bunny
Dragon Pink Vol 1 à 3
Emmy la Cochonne
Esclaves et Soumises
Imma Yojo Vol 1 à 3
L'Odyssée du Plaisir
Magical Twilight
Manga X Vol 1 à 2
Mission Extrême Vol 1 à
Parade Parade
Possessions Diaboliques
Sailors Guerrières Vol 1
Selecs X 1 à 3
Shin Angel Vol 1 à 5
Stainless Nights
Twin Dolls Vol 1 à 2
Twin Angel Vol 2 à 4
Urotsukidoji III Vol 1,2,4
Urotsukidoji IV Vol 1,2,3
POUR D'AUTRES TI

GAME PARTNER

MANGA
Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Titres		Prix du volume
Albator 78 Vol 1 à 4	V.F	99 F
Albator 84 le Film	V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7	V.F	99 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armitage le Film	V.F	129 F
Chroniques de la Guerre de LODOSS Vol 1 à 6	VF	109 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	99 F
Conan Fils du Futur de Miyazaki Vol 1 à 2 NEW	V.F	99 F
Cutey Honey Vol 1 à 3 NEW	V.F	129 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z (Série TV) Vol 1 à 8 NEW	V.F	99 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Goldorak Le Film Vol 1 à 2 NEW	V.F	109 F
Gun Buster Vol 1 NEW	V.F	109 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
IL était une fois dans L'Espace Vol 1 à 6 NEW	V.F	99 F
Jayce et les conquérants de la lumière Vol 1 à 2 NEW	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'Empire des Cinq (Série TV) Vol 1 à 6 NEW	V.F	99 F
L'épée de la vérité	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F	129 F
Les Chevaliers du Zodiaque Le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Les Chevaliers du Zodiaque POSEIDON Vol 1 à 4	V.F	129 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10 NEW	V.F	129 F
Olive et Tom Vol 1 à 4	V.F	129 F
Queen Emeraldas (Albator) NEW	V.O.S.T	129 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon le Film	V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5	V.F	129 F
San Ku Kai Vol 1 à 9	V.F	99 F
Slayer Saison 1 Vol 1 à 5 (Série TV Japonaise N°1 au Japon) NEW	V.O.S.T	129 F
Suikoden	V.F	109 F
Tenchi Muyo Spécial	V.F	119 F
TEKKEN Vol 1	V.F	119 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Très cher frère Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ulysse 31 Vol 1 à 2 NEW	V.F	99 F
Vampire Princesse Miyu	V.F	129 F
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F

OFFERTS

Coffret Capitaine Flam Part 1	V.F	390 F
Coffret Capitaine Flam Part 2	V.F	449 F
Coffret Dragon Ball Z (Série TV) 8 K7 / Part 1 NEW	V.F	539 F
Coffret Dragon Ball Z (Série TV) 8 K7 / Part 2 (Dispo Juin)	V.F	539 F
Coffret Dragon Ball Z (Les 11 Films INÉDITS) NEW	V.F	249 F
Coffret Ken le Survivant (32 épisodes) Intégral 1ère saison	V.F	539 F
Coffret Ken le Survivant Part 1 - 4 K7- NEW	V.F	199 F
Coffret X-OR Part 1 NEW	V.F	390 F
Coffret Ranma 1/2 - 4 K7 -	V.F	199 F
Coffret Nicky Larson - 4 K7 -	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 - Part 1	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 - Part 2	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque LE SANCTUAIRE - 8 K7 - NEW	V.F	539 F

INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS

Alien from Darkness
Anges des Ténèbres Vol 1 à 4
Belles et Diables
Can Can Bunny
Dragon Pink Vol 1 à 3
Emmy la Cochonne
Esclaves et Soumises
Imma Yojo Vol 1 à 3
L'Odyssée du Plaisir
Magical Twilight
Manga X Vol 1 à 2
Mission Extrême Vol 1 à 2
Parade Parade
Possessions Diaboliques
Sailors Guerrières Vol 1 & 2
Select X 1 à 3
Shin Angel Vol 1 à 5
Stainless Nights
Twin Dolls Vol 1 à 2
Twin Angel Vol 2 à 4
Urotsukidoji III Vol 1,2,4
Urotsukidoji IV Vol 1,2,3

EROTIQUE

99 F LE VOLUME

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
Le Sanctuaire - Série remasterisée
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

KEN LE SURVIVANT
Série intégrale remasterisée
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

STREET FIGHTER II VICTORY
Série intégrale remasterisée
27 épisodes (11 heures).

DRAGON BALL Z
La série télé
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

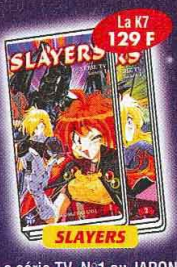
DRAGON BALL Z
11 Films INÉDITS
(13 heures).

X-OR
Série remasterisée
21 épisodes (10 heures).

SAN KU KAÏ
Série intégrale remasterisée
27 épisodes (12 heures).

CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS
Superbe saga en 6 volumes
Le MUST en matière d'Héroic Fantasy !

SLAM DUNK
Sport et humour
pour ce manga EXPLOSIF !
(Vol 1 & 2)



SLAYERS
La série TV N°1 au JAPON !
(5 volumes)

QUEEN EMERALDAS
La Reine des Pirates
est de retour ! (VOST)

CUTEY HONEY
La belle Cutey
reprend le combat

EVANGELION
Un scénario
époustouflant !
(9 volumes)

BLUE SEED
Suspense garanti !
(8 volumes)

ESCAFLOWNE
Une des plus belles
séries japonaise !
(7 volumes)

VAMPIRE HUNTER
Les Darkstalkers
reviennent !
(4 volumes)

ALBATOR
Série intégrale
remasterisée
21 épisodes (8 heures).

COBRA
Série intégrale
remasterisée
31 épisodes (11 heures).

DRAGONBALL GT
Vol 1,2,3 dispo / Vol 4,5,6 dispo en Mai

CITÉS D'OR
Série intégrale
remasterisée
40 épisodes (16 heures).

TOM SAWYER
Série remasterisée
24 épisodes (10 heures).

PROCHAINEMENT

Coffret Saint Seiya
Les 4 films
299 F

Coffret City Hunter
8 volumes
539 F
Le début de la série TV

GAME PARTNER
c'est aussi les jeux vidéo !
(vente, achat, échange, occasion)
et des accessoires.
►téléphonez-nous!◄

Coffret Sailor Moon Super S
4 volumes
199 F

Coffret Nicky Larson
4 volumes
199 F

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Tél.....
Signature.....

TITRE DU FILM	PRIX
Frais de port (1 à 4 K7 : 35 F / + de 4 K7 : 50 F)	
Total à payer + port	

Expédition Colissimo sous 24/48H

Règlement: Chèque, Mandat, Carte Bleue, Carte Aurore

Expire le :

CB n°

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

PROMOTION

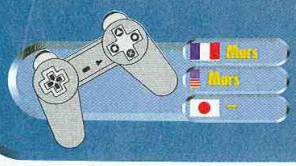
Jeux vidéo et animation. C'est désormais l'usage, les éditeurs de jeux vidéo tentent de prendre pied dans le monde de l'animation et d'en faire un outil de promotion. Après Tekken, Suikoden et Arc the Lad, c'est au tour de Power Stone (Capcom) et de Monster Farm (Tecmo) de s'y frotter.

Arc The Lad III. Le troisième volet du Rpg culte de la PS s'apprête à frapper très fort pour son retour. Espérons que cette fois-ci, Sony voudra bien se donner la peine de le traduire, les deux premiers n'ayant jamais eu ce privilège.

Wild Arms Second Ignition. L'un des meilleurs RPG sur PS revient cet automne. Les héros ont changé, mais Ashley, Riruka et Vincent ressembleront fortement à leurs prédécesseurs. On trouvera plus d'éléments 3D, et des scènes de combat mieux réalisées.

COLONY WARS

Le space-opera de Psynogsis va enfin sortir pour l'an 2000. Ce troisième épisode, exclusivement sur Playstation, sera doté de graphismes encore plus beaux que le premier. Avec plus de 28 séquences cinématiques, le jeu bénéficiera aussi de musiques pompeuses, dignes des plus grands films de S-F. Red Sun sera composé d'environ cinquante missions à travers cinq systèmes solaires (dont deux issus de CW Vengeance). Nouvelles armes, nouveaux vaisseaux, bref le lot habituel des suites...



RAYON PUBLICITÉ

Omega booste la pub

En test ce mois-ci, Omega Boost (SCEI) est sorti il y a quelques mois au Japon. Voici la pub qui tourne dans l'Archipel. Pas évident de trouver le rapport avec le jeu. Mais on admire une fois de plus l'esprit déjanté des Japonais...

ZZZZZZZZZZZZZZ — HMMM ? — PCHHHHHH

HOOOO ! — HYAAAA ! — HYAAAA (AU RALEN

PCHHHH — PCHHH — YEAAA !

ZZZZZZ ?

HMMM ?

HHAAAA !

DESTRUCT

Le r

Psyno couc Derb premiers épisod ce troisième pro plus de circuits, de véhicules, un d'explosions, de tions, d'accident spéciaux, vingt-c la possibilité de voitures et un mo Vous pourrez mê courses sur le to

KIN

A pl d K de plates-fo Psynogsis. K renard qui s monde peup souvent host notre renard qui l'aideron Au programm quatre donjo Un titre aux destiné aux

JEFF WAYN

Les

Un peu dans l ne fait Dans le célèbre ro Wells, les Martien la Terre le 12 août précisément, l'Ang L'adaptation en je un mélange de str d'action, avec 14 à remplir dans div anglaises comme Oxford, Glasgow, York, Nottingham, Liverpool. Les pro mettre...

DESTRUCTION DERBY 3

Le retour des chauffards

Psynogsis remet une couche de Destruction Derby. Après deux premiers épisodes réussis, ce troisième proposera encore plus de circuits, encore plus de véhicules, un festival d'explosions, de déformations, d'accidents, et d'effets spéciaux, vingt-cinq circuits, la possibilité de customiser les voitures et un mode Multijoueur. Vous pourrez même faire des courses sur le toit des immeubles !

KINGSLEY

Après Rascal, plutôt décevant, voilà Kingsley, un autre jeu de plates-formes 3D signé Psynogsis. Kingsley est un petit renard qui s'aventurera dans un monde peuplé d'animaux le plus souvent hostiles. Heureusement, notre renardeau se fera des amis qui l'aideront à se tirer d'affaire. Au programme : cinq châteaux, quatre donjons et deux îles. Un titre aux graphismes colorés, destiné aux plus jeunes joueurs.

JEFF WAYNE — LA GUERRE DES MONDES

Les martiens débarquent

Un peu de littérature dans les jeux vidéo, ne fait pas de mal... Dans le célèbre roman de HG Wells, les Martiens envahissent la Terre le 12 août 1898 (et plus précisément, l'Angleterre). L'adaptation en jeu vidéo sera un mélange de stratégie et d'action, avec 14 missions à remplir dans diverses villes anglaises comme Londres, Oxford, Glasgow, Newcastle, York, Nottingham, Dover ou Liverpool. Les profs vont bientôt s'y mettre...

EXOTISME

■ **Tout d'une grande.** Avec quatre mois de retard, le Japon s'équipe d'un réseau numérique de vidéophone monté sur GSM. Grâce une petite caméra CCD couleur installée dans le boîtier du portable, on peut passer une vidéo à 16 images par seconde (bientôt 24) ou prendre une photo et l'envoyer attachée à un e-mail (les GSM japonais gèrent tous l'e-mail). L'écran du portable est celui de la GameBoy Color. On entrevoit déjà mieux ce que devrait être la prochaine GameBoy Color Network annoncée par Nintendo : GBC + Pocket Camera + Internet + PDA !

■ **Piratage.** Un collégien a été pris en flagrant délit de piratage de CD audio sur le Net. C'est le premier cas de ce type répertorié au Japon, pays où le piratage est pourtant peu répandu.

■ **Bérézina pour Enix.** L'éditeur japonais a été débouté dans son action visant à interdire le marché de l'occasion. La justice nippone a jugé sa démarche infondée. En gros, une fois qu'il a vendu son jeu, l'éditeur n'a plus aucun droit dessus.
Une décision qui a fait l'effet d'une bombe atomique. Il faut savoir en effet que les éditeurs nippons avaient mis en place un système anti-occasion, avec un logo sur les emballages depuis presque un an. Cette pratique se voit donc du coup prohibée. Enix a fait appel...

GROS SOUS

■ **KONAMI ♥ MICROSOFT.** Le japonais s'est allié au géant américain. Konami pourra éditer et porter certains jeux Microsoft sur Playstation, Dreamcast et N64, et Microsoft pourra éditer certains jeux Konami sur PC.

■ **CODEMASTERS GROSSIT.** L'éditeur de Colin McRae vient de racheter Sensible Software et son catalogue : Cannon Fodder, Wizkid ... ainsi que le français Microïds (Iznogoud, Amerzone et Corsairs).

■ **LES STARS CHEZ EIDOS.** Eidos est devenu actionnaire minoritaire de Timeline avec Crichton, Backes et Virtus Corporation. Eidos pourra éditer des jeux basés sur les romans de Crichton ("Jurassic Park"et "Congo", par exemple). De plus, l'éditeur a réussi à engager David Bowie pour jouer dans Omikron: The Nomad Soul. Eidos est également parvenu à sponsoriser les pilotes de l'écurie de F1 McLaren-Mercedes, Mika Hakkinen et David Coulthard.

■ **PAD DOLPHIN.** Miyamoto est en train de développer le pad de la Dolphin (la future console de Nintendo). C'est officiellement annoncé. Voilà une bonne nouvelle.
On devrait donc se retrouver avec quelque chose de révolutionnaire et, comme par hasard, parfaitement adapté au prochain Zelda !

■ **FRINGUES ONLINE.** Sega lance sa boutique sur le Net. Vous y trouverez plein de vêtements à l'effigie de la Dreamcast et de Sega Sports. Les prix sont presque raisonnables. Ceux qui ne jurent que par la Dreamcast pourront enfin le montrer.
http://www.segastuff.com.

TRISTAR 64

Trois Nintendo en une

Si vous avez une N64, il est temps de ressortir vos jeux Snes et Nes. En effet, un adaptateur pour N64 vient de sortir aux Etats-Unis. D'après le fabriquant, le TriStar 64 serait compatible à 99,5 % avec les jeux Nes, et à 98% avec les jeux Snes. Les quelques jeux Snes non compatibles sont ceux dont la cartouche contient des chips spécifiques (Starwing, Yoshi Island, par exemple). En tous les cas, le TriStar 64 est compatible avec tous les types de cartouche : américaines, japonaises et, bien évidemment, européennes. Cerise sur la gâteau, l'objet comporte aussi une fonction Action Replay ! Pour en savoir plus : www.tristar64.com.

NAMCO PRIVATE SHOW

Le 2 juin 99, s'est tenu à la périphérie de Tokyo un salon privé chez Namco. L'éditeur y exposait ses titres arcade pour la fin de l'année 99.
Outre l'impressionnant Tekken Tag Tournament, on a pu découvrir toute une ligne de nouveautés basées sur les jeux musicaux.

Guitar Jam est un clone avoué de Guitar Freaks. Mais le jeu gère les accords.

Jumping Groove ressemble beaucoup à DDR, on doit sauter sur deux dalles au rythme des lumières.

Quick & Crash est un simulateur de tir avec 20 balles et un ensemble de 4 stages

DANGER GIRL

Drôles de dames

Danger Girl est adapté de la BD du même nom, avec pour héroïnes de jolies filles sexy. C'est THQ qui se chargera de le convertir en jeu d'action 3D avec, au choix, trois personnages. Les filles auront droit à un arsenal de gadgets en tout genre, comme des jumelles, des lunettes infra-vision, des caméras de surveillance, des fusils à lunette, etc. Inspiré de Tomb Raider et de Metal Gear Solid, Danger Girl se déroulera sur seize niveaux, sur un scénario directement inspiré de la BD.

SOUL FIGH

Tok

Les pe
Toka
bonh
chemin. Après le
Legend sur Snes
qui se remettent
jeu du même gen
cette fois. Soul Fi
présente comme
médiéval-fantasti
Six niveaux sont
trois personnages
en Motion Captur
au top-nous ont é

DE

- Yoshitaka
jeu DC. Titr
- DDR solo B
danse en ar
temps, via
- Parasite Ev
travaillerait
Rappelons
- Conversion
et Imaginee
également
- WonderSwa
juillet 99. Au
- Aibo bis. So
compagnie)
rupture de s
- Tomb Raide
Noël 99 – no
- Takeshi. Ca
acteur/chan
Motion Capt

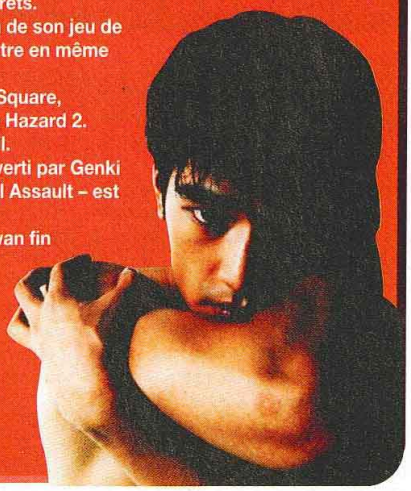
SOUL FIGHTER

Toka : et toc !

Les petits Français de Toka continuent leur bonhomme de chemin. Après le réjouissant Legend sur Snes et PS, les voilà qui se remettent au boulot sur un jeu du même genre, mais sur DC cette fois. Soul Fighter se présente comme un beat'em all médiéval-fantastique tout en 3D. Six niveaux sont prévus avec trois personnages au choix, animés en Motion Capture. Les graphismes au top nous ont épatés.

DERNIERE MINUTE

- **Yoshitaka Amano.** Le célèbre dessinateur qui a œuvré sur Final Fantasy VII travaille actuellement sur un jeu DC. Titre du jeu et éditeur restent pour l'instant tenus secrets.
- **DDR solo Bass Mix.** Konami travaille sur une nouvelle version de son jeu de danse en arcade. Cette fois-ci, on pourra se déhancher à quatre en même temps, via des câbles Link.
- **Parasite Eve 2 bis.** L'équipe de Bio Hazard 2, débauchée par Square, travaillerait sur Parasite Eve 2 qui deviendrait un clone de Bio Hazard 2. Rappelons que Bio Hazard est le titre original de Resident Evil.
- **Conversions N64.** International Rally Championship sera converti par Genki et Imagineer. Le Doom-like en arcade de Midway – War : Final Assault – est également prévu.
- **WonderSwan.** Bandai pense atteindre le million de WonderSwan fin juillet 99. Au Japon, cette portable marche fort.
- **Aibo bis.** Sony a vendu 3 000 Aibos (des robots de compagnie) en seulement vingt minutes et s'est trouvé en rupture de stock dès le premier jour !
- **Tomb Raider IV.** Lara Croft. Elle devrait revenir, sur PS, pour Noël 99 – normalement, en même temps que le film.
- **Takeshi.** Capcom a demandé à Takeshi Kaneshiro, un acteur/chanteur ultra-célèbre outre-Sushi, de poser pour la Motion Capture du héros de son prochain jeu : Onimusha.



PLAYSTATION

■ **Detonator Gauntlet.** Working Design travaille sur un RPG avec des mechas. Prévu pour octobre 99, le jeu aura cinquante-six scénarios. On pourra voir cinq fins différentes. Les phases aventure alterneront avec des phases baston. Le nom japonais de ce jeu bourré d'animés est Epica Stella.

■ **FFIX.** Final Fantasy IX sortira finalement sur Playstation, première génération. Au Japon, il est prévu pour la date psychologique du 9/9/99. Ce sera le dernier jeu de Square sur cette plate-forme, avant de passer sur PS2.

■ **Nouvelles Playstation.** De nouvelles séries japonaises ont vu le jour. Les Playstation SCPH-9000 ne sont pas équipées du port parallèle I/O (là où on enfiche l'Action Replay). Dur, dur, pour les bidouilleurs.

■ **MP3 sur PS.** Un logiciel qui s'appelle MP3 Enhancer est actuellement en développement. Il permet à la Playstation de lire les fichiers audio MP3. L'objet prendra la forme d'une Action Replay et coûtera environ 50 dollars (325 F).

■ **Play play.** Acclaim prévoit de sortir ReVolt sur PS pour fin août 99. Mindscape a annoncé Prince of Persia 3D sur PS pour mars 2000, avec des niveaux et des armes absents de la version PC. Bullfrog réfléchit sérieusement à porter Theme Park World sur PS. Discworld sera aussi bientôt de retour. Quant à ToeJam and Earl 3, il est à présent prévu sur Playstation 2.

MANGANIMÉS

■ **ALBATOR.** Ça fait toujours plaisir de voir les bonnes vieilles séries télé ressortir.

■ **SLAM DUNK.** On continue la série télé de "Slam Dunk" avec la deuxième cassette vidéo. Le doublage est assez moyen, mais il faut avouer que la tâche était ardue.

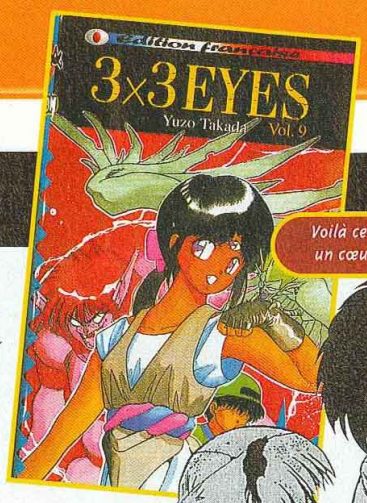
■ **OAV.** En japonais OVA, c'est l'acronyme d'Original Animation Video. Il s'agit d'animés sortis directement et uniquement en vidéo. La qualité de l'animation et du design est en général nettement supérieure aux séries télé.

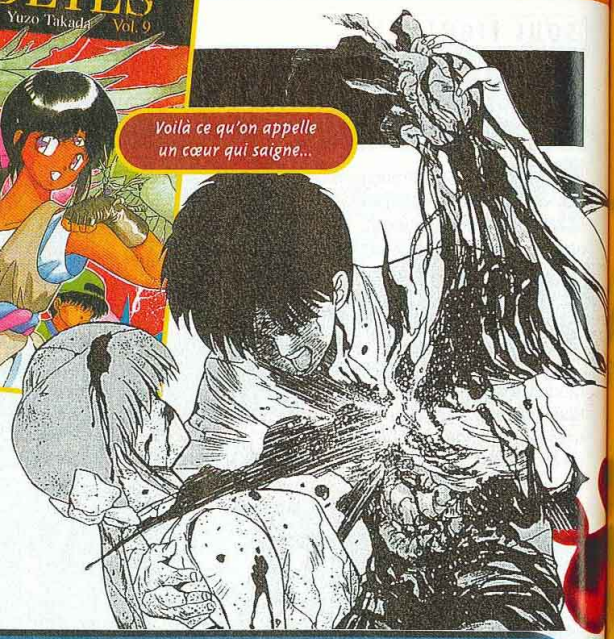
■ **SUPER DEFORMED.** Cette technique consiste à reprendre un personnage classique et à l'affubler d'une énorme tête aussi volumineuse que son corps. Le tout dans un but comique.

■ **MECHA.** Ce terme regroupe les robots au sens large du terme, incluant les vaisseaux notamment.

3x3 EYES

3x3=9

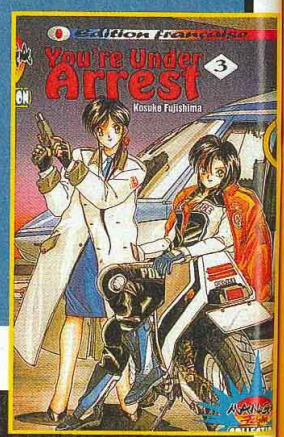




Je ne cesse de le répéter, mais "Sazan Eyes" est l'un de mes mangas préférés. J'adore son auteur, Yuzo Takada, à qui l'on doit notamment "Cat Girl Nuku Nuku" et "Blue Seed". Dans ce neuvième volume, on retrouve le mage Camelot, qui continue à détester Yakumo. Bref, encore des aventures pleines de suspense, de baston... et de magie. En dépit du nombre de volumes, la série ne tourne pas en rond ; le scénario reste toujours captivant et les personnages secondaires ne sont pas seulement des faire-valoir.

YOU'RE UNDER ARREST

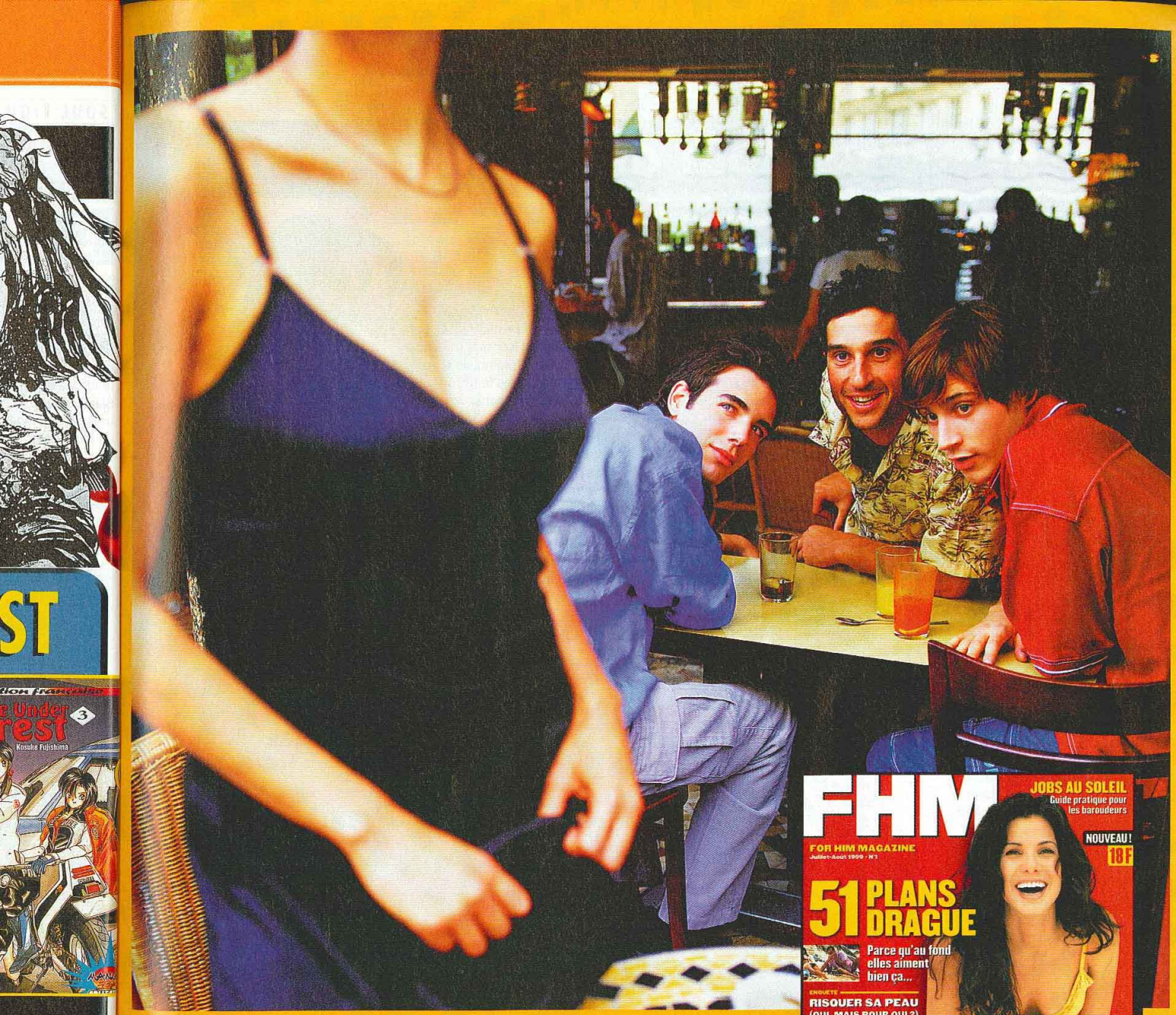
Egalement connu en japonais sous le nom de "Taiho Shishauzo", ce manga qui raconte les aventures de deux poulettes est toujours aussi marrant. Sous la forme de courtes tranches de vie, l'histoire suit tout de même une trame générale. Ce troisième volume est assez semblable au précédent, mais reste suffisamment original pour ne pas être lassant. L'auteur, auquel on doit aussi "Ah my Goddess", est un passionné de motos et de belles mécaniques. Bref, un manga toujours aussi rafraîchissant et qui vous fera passer un agréable moment.



TREFLE

Grosse déception

C'est marrant, mais plus je connais Clamp, et plus je me lasse de ce collectif de cinq auteurs... En fait, avant on ne traduise leur production, j'étais admiratif. Il faut dire que tous les fans imaginaient derrière les idéogrammes d'excellents scénarios... Mais les traductions en ont révélé les faiblesses – mais aussi dévoilé quelques excellentes surprises, comme "Conan", qui ne payait pourtant pas de mine. Nous avons été déçus par plusieurs mangas de Clamp, notamment par leurs fins. Des séries comme "RG Veda", "Magic Knight Rayearth", ou encore "Tokyo Babylone" commencent plutôt bien, mais les derniers volumes sont tellement décevants ! On peut l'interpréter de deux façons : se dire que c'est artistique, contemplatif, qu'on laisse le temps à l'histoire de se développer ; ou, au contraire (et c'est mon avis), que ces mangas, qui partent d'une idée sympa, ont du mal à tenir le rythme, et au moindre faux pas, se terminent en un volume et en queue de poisson.
Dans ce volume de "Trèfle" on retrouve le graphisme de Clamp, toujours aussi attrayant. Hélas ! le découpage est encore pire que celui d'"X" et, franchement, on n'y comprend pas grand-chose. Heureusement que c'est en français !



FHM... Les hommes vont prendre une mauvaise habitude de plus.

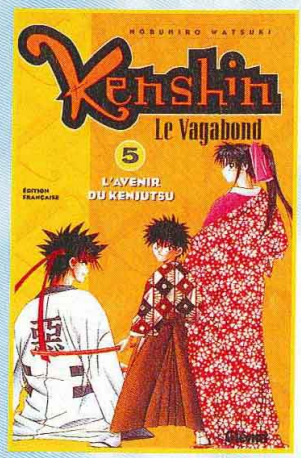
Nouveau ! 18 F

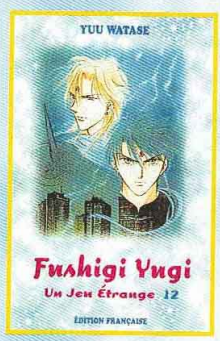
FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

Y A DES BULLES

■ **Kenshin 5.** Le vagabond est de retour, un manga à suivre absolument.





■ **Fushigi Yugi 12.** Le seul bon shojo manga traduit en français. Le dessin de Yuu Watase est très soigné et pas trop fouillis.

■ **RASH 1.** Un manga très récent de Tsukasa Hojo, à qui l'on doit notamment "City Hunter". L'histoire n'est pas terrible, mais le dessin est excellent. Ça compense.

■ **Cowai 1.** Un manga dans l'esprit de "Docteur Slump", par Akira Toriyama. À lire pour sa culture générale.

PANDANIMAUX

Le retour des mangas cochons

C'est l'été. Les jours rallongent (*"et y'a pas qu'eux, dit l'obsédé"* [P. Desproges]), les jupes raccourcissent. Il était donc temps de vous montrer des donzelles en tenue légère, histoire de faire monter encore la température. Au Japon, les jeux PC érotiques sont légion, et il en sort un bon paquet chaque mois. Désormais, ils sont compatibles avec les PC "européens". À vous de trouver des fontes japonaises et quelques fichiers DLL. En fouinant sur le Net, cela ne devrait pas poser de problèmes.
Si vous avez un Mac, c'est encore plus simple, ça passe à tous les coups, d'autant que la plupart de ces titres sont compatibles PC/Mac. Vous trouverez également des images tirées de ces jeux sur de nombreux sites.

Gare aux chattes

Si votre grand-mère squatte votre micro, vous pourrez toujours vous rabattre sur les mangas érotiques. On en trouve à la pelle, dont une ribambelle de parodies. En général au format A4 (21 x 29,7 cm), elles coûtent très cher, dans les quatre-vingts francs. Ce qui s'explique par le fait qu'elles sont produites par des amateurs, même si leur tirage excède souvent le millier d'exemplaires. Parmi les personnages féminins, les filles-chattes sont sans doute les plus mignonnes (foi de Panda). On les retrouve principalement dans les histoires d'heroic-fantasy. Ces créatures, tirées des légendes japonaises, sont des sortes de "fantômes" qui absorbent l'énergie des humains lorsqu'elles leur font l'amour...

FHM... Les hommes vont prendre une mauvaise habitude de plus.

Nouveau ! 18 F

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

Thrill Kill

Le jeu que vous ne verrez jamais...

Ça vous dirait d'être alléché par un jeu jamais sorti et qui, vraisemblablement, ne sortira jamais ? Un jeu trop violent, trop gore... et que vous ne verrez nulle part ailleurs ! Voici l'histoire de Thrill Kill, le jeu fantôme.

Par le Panda. Adaptation française par Septh.

Le parcours de Thrill Kill aura été plus que chaotique... A l'origine développé pour Virgin Interactive, Thrill Kill est tombé dans les pattes d'Electronic Arts lorsqu'ils ont racheté à Viacom les studios Westwood. Et en découvrant le phénomène, EA l'a joué plutôt frileuse...

Il est vrai que ce jeu ne colle pas vraiment à l'image "très clean" de l'éditeur. Cette histoire est d'autant plus d'actualité que certains jeux qualifiés de "trop violents" ont récemment connu quelques problèmes avec la censure. On a déjà vu des scènes supprimées et même certains jeux carrément retirés de la vente. Mais c'est la première fois qu'un éditeur décide de ne pas publier un titre par peur des foudres de certaines associations bien-pensantes (AHL suivra mon regard).

Le rêve de Freddy !

Thrill Kill est un mélange de beat'em all et de jeu de baston. Enfermé dans une arène carrée avec trois adversaires, vous combattez jusqu'à la mort. Onze personnages, tous modélisés en 3D, sont disponibles. On peut bien sûr jouer à deux, et quelques combos intéressants sont possibles. Quant aux décors, ils sont simples et peu variés, mais du genre flippants.

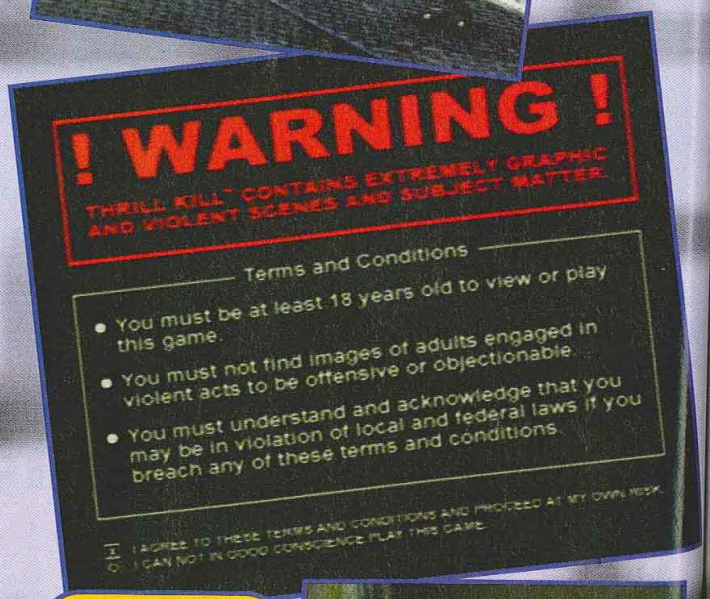
Bref, Thrill Kill est un jeu pas trop mal fait, mais pas transcendant non plus. Bien sûr, il n'a jamais été réellement terminé et nous n'avons donc pu en voir qu'une version bêta (non déboguée). Tout ça vous paraît classique ? Pas tout à fait : à la différence des jeux de baston habituels, vous n'avez pas une barre d'énergie qui indiquerait vos points de vie, mais simplement une barre de puissance ; lorsque celle-ci est au maximum, il vous suffit d'attraper un adversaire et de déclencher une "fatalité sanglante" : cela va de l'écartèlement au... cannibalisme, en passant par la décapitation... C'est gore, violent et glauque, mais cela aurait sans doute donné un jeu pas mal qui, avec la polémique qu'il n'aurait pas manqué d'engendrer, se serait sans doute très bien vendu...

Grrrrr...

Le problème de l'excès de violence dans les jeux devient énervant, à la longue. Le jeu vidéo est un média à part entière, au même titre que la bande dessinée, la télévision ou encore le cinéma. Et comme tel, il possède plusieurs facettes et plusieurs genres. Et que l'on ne vienne pas nous dire que les joueurs, même les plus jeunes, sont naïfs au point de prendre un amas de pixels rouges pour une véritable gerbe d'hémoglobine... Question réalisme sanglant, on est encore très loin des effets spéciaux hollywoodiens !

Mais le résultat est là : Thrill Kill ne sortira sans doute jamais – ou alors, largement édulcoré. Les Familles de France et de Navarre peuvent dormir tranquilles...

Switch aime les Twix. Ce personnage préfère se régaler avec un morceau de feu son adversaire...



Ils sont marrants les Américains... Comme si vous alliez choisir de ne pas jouer !

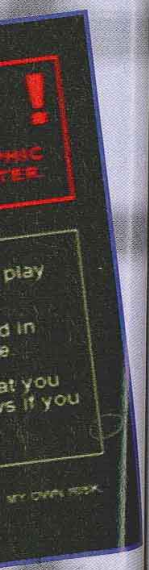
En plus d'être gore, Thrill Kill fait dans le fétichisme SM. Horreur.

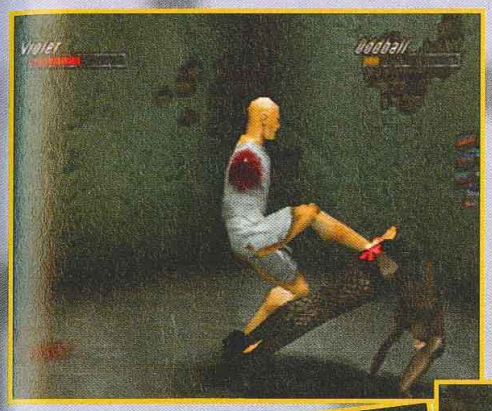
LES TÎ

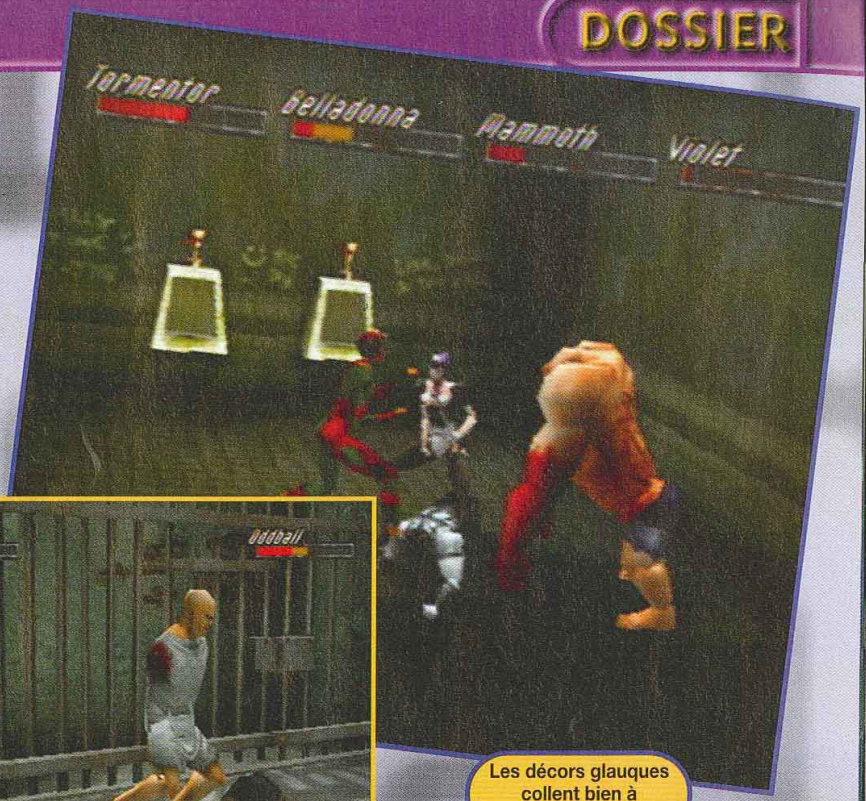
Les personna
Entre l'infirmi

Au terr
de Dragon Pu
l'adversaire s
fusée Ariane,
cieux.

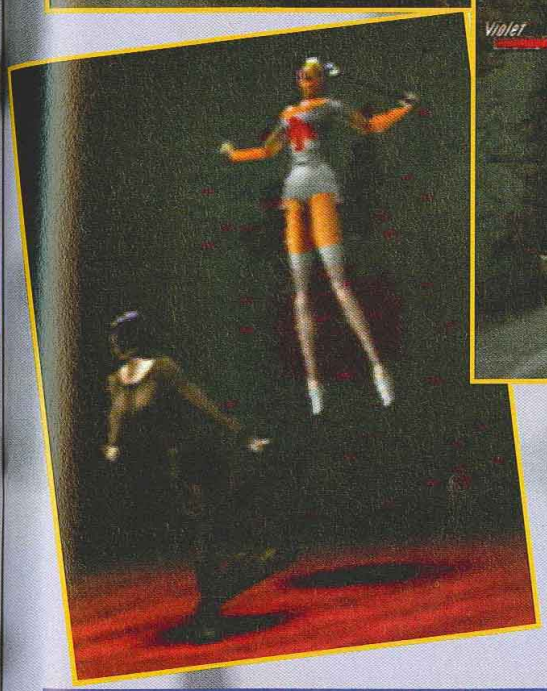
witch aime les
vix. Ce person-
age préfère se
égaler avec un
orceau de feu
n adversaire...

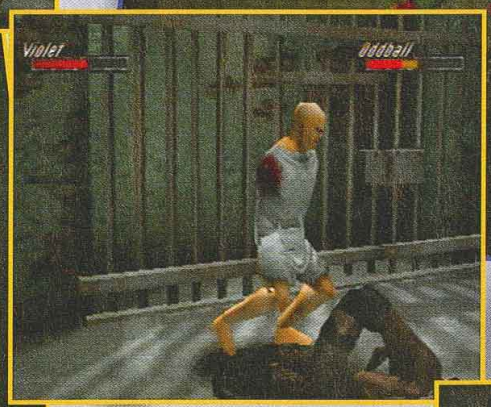


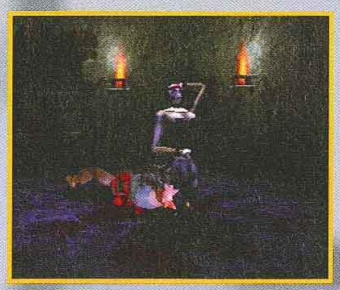




Les décors glauques collent bien à l'ambiance du jeu.







LES TÊTES TOMBENT

Les personnages de Thrill Kill ne sont pas des enfants de cœur... Entre l'infirmière SM, le docteur fou, le psychotique et le monstre, inutile de vous dire que s'ils vous attrapent, vous allez avoir mal à la tête.

Un jeu qui fait perdre la tête.

Au terme d'une sorte de Dragon Punch, la tête de l'adversaire s'envole, telle la fusée Ariane, vers d'autres cieux.

Une soubrette peu commode.

Un coup de pied bien placé.

funradio

En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 10 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

VOS RENDEZ-V

1 LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

DÉMONSTRATION
MERCREDI 7 JUILLET
SAMEDI 10 JUILLET

Attention chef d'œuvre !! Le jeu de rallye à découvrir absolument en magasin !!

SYPHON FILTER

DÉMONSTRATION
VENDREDI 16 JUILLET
SAMEDI 17 JUILLET

Une totale immersion 3D pour des missions d'espionnage aux actions de folie !!

APE ESCAPE

DÉMONSTRATION
MERCREDI 21 JUILLET
SAMEDI 24 JUILLET

Ramenez à l'aide d'un filet à papillon géant des singes échappés d'un jardin zoologique !

SILENT HILL

DÉMONSTRATION
MERCREDI 28 JUILLET
SAMEDI 31 JUILLET

Laissez-vous emmener dans une aventure en 3D captivante et déstabilisante ! Une expérience que vous n'oublierez pas.

2 LE PLUS GRAND SALON INTERNATIONAL DU JEU VIDEO

Assistez à la diffusion d'un reportage unique et exclusif sur l'événement de l'année ! l'E3, le plus grand Salon International du jeu vidéo. Découvrez toute l'actualité du jeu vidéo à venir !

En partenariat avec Fun Radio.
Le Salon de l'E3 s'est tenu à Los Angeles du 13 au 15 mai 99

LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ PLUSIEURS FOIS PAR JOUR DANS TOUS LES MICROMANIA À PARTIR DU 1er JUILLET

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse.

La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Vélizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Cial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR C. Cial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Cial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Cial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Cial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet/Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Cial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo
• Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99
• Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59
Venez élire le jeu du Millénaire en participant à l'élection du Cyber d'Or !

FUTUROSCOPE ON GAMES

GAME ONE LA CHAÎNE 100% DES JEUX VIDÉO

Micromania : partenaire du l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanche.

VOUS DE L'ÉTÉ !

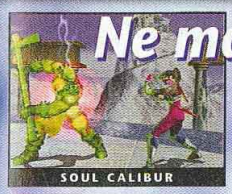
3 Dreamcast

L'AVANT-PREMIÈRE DREAMCAST

Sortie officielle européenne le 23 septembre 99.

Ne manquez pas l'événement !

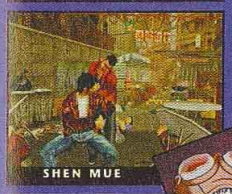
Soyez le premier à découvrir, dès la rentrée et avant la sortie officielle européenne, les fabuleux jeux Dreamcast dans votre Micromania !


SOUL CALIBUR

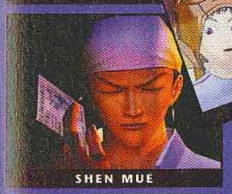
SEGA RALLY 2

TOY COMMANDER

VIRTUA FIGHTER 3


SHEN MUE

TOY COMMANDER


SHEN MUE

VIRTUA FIGHTER 3

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

L E S M I C R O M A N I A

59 MICROMANIA RONCQ Nouveau
C. Ccial Auchan Roncq - 59223 Roncq

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

94 MICROMANIA BERCY 2 Nouveau
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Ccial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée - 54000 Nancy

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

75 MICROMANIA EOLE Nouveau
Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Ccial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch Graffenstaden

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Plle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tel. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

67 MICROMANIA MONTESSON Nouveau
C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

UEFA Striker : La reva

Pour fêter le retour imminent de l'été, Infogrames a présenté une version avancée de UEFA Striker, une simulation de foot développée par Rare et parrainée par Ronaldo "3-0" en personne.

Dnnovation semble avoir été le maître mot qui a présidé au développement de cette simulation de football. Techniquement, le jeu profite du moteur 3D "le plus performant du marché" (dixit Infogrames). En effet, l'aspect visuel est des plus accrocheurs, et un soin tout particulier à été apporté à l'animation, apparemment sans faille.
La fluidité avec laquelle les actions s'enchaînent au cours du match est tout à fait remarquable. Des paramètres de lois physiques ont été intégrés, afin d'éviter les invraisemblances dans la réalisation des gestes techniques et dans les effets donnés au ballon.

Un peu déroutant

Les développeurs de Rare, déjà responsables de Striker sur Playstation, n'ont cependant pas perdu de vue l'essentiel : conjuguer les exigences de réalisme et la volonté de créer un vrai jeu vidéo, au game-play attractif.
L'innovation s'étend ainsi aux choix dans la gestion du paddle, très inhabituelle. À titre d'exemple, il faut appuyer sur Carré pour frapper (le ballon ne part qu'une fois le bouton relâché), puis appuyer immédiatement sur Triangle pour faire prendre de la hauteur à la balle. Un système qui risque de déstabiliser les puristes de la simulation. En outre, cette configuration des commandes rend certains mouvements très difficiles à réaliser. Mais au final, toutes les techniques de ce sport sont intégrées. Une fois la prise en main assimilée, les premiers matches sont simples et conviviaux. Par la suite, il est possible de peaufiner ses techniques, et le jeu offre alors un panel d'actions inédites dans un jeu de foot.

Le générique

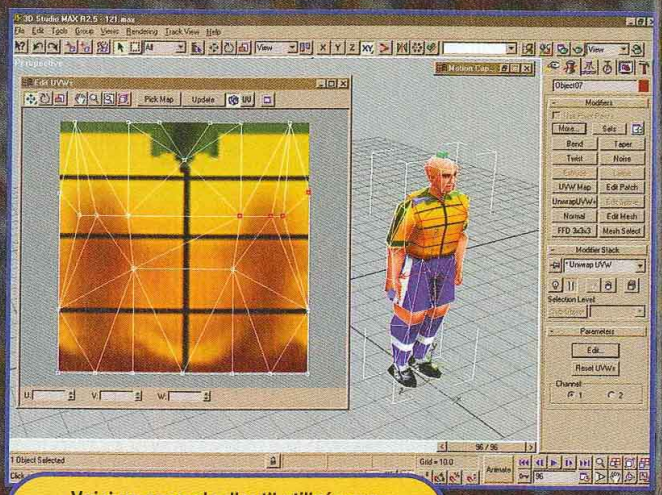
Cent cinquante équipes sont disponibles en tout et pour tout : cinquante-et-une des meilleures sélections nationales, et quarante-quatre clubs parmi les plus représentatifs de leur pays ; trente à quarante équipes supplémentaires, européennes et de moindre importance, sont également de la partie. À cette longue liste, s'ajoutent des équipes fantaisistes entièrement paramétrables et la possibilité de créer des joueurs de toutes pièces. À ce stade du développement, cet aspect n'est pas encore totalement finalisé, et il est donc trop tôt pour juger de sa réalisation.

L'avenir immédiat

UEFA Striker s'adresse aux vrais fans de foot. Dans cette optique, les équipes comptent vingt-deux joueurs pour optimiser les remplacements. Les statistiques des joueurs sont réalistes et ont leur influence sur leur comportement en match. Les modes de jeu, bien que classiques, sont complets : tournois et championnats officiels sont réservés aux grandes équipes mondiales, et il est possible de participer aux meilleurs matches de l'histoire du foot. Un regret, toutefois : on ne peut y jouer qu'à deux simultanément.

INFOGRAMES

- Dreamcast Playstation
- Octobre

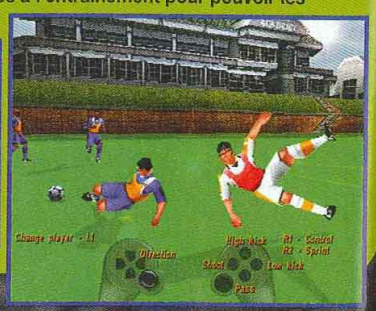


Voici un exemple d'outil utilisé pour le développement du jeu. Le joueur brésilien est quasi fin prêt à passer à l'action !

Admirez le stade derrière le joueur qui remet en jeu.

ENTRAINEMENT

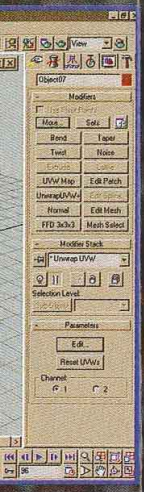
Le mode Entraînement, désormais traditionnel dans les simulations de foot, est ici traité de façon originale. En effet, différents certificats vous sont délivrés en fonction du degré de technique des épreuves.
Cela rappelle le passage des permis dans Gran Tourismo. Ainsi, si toutes les plus grandes équipes de la planète sont présentes, il faudra réussir quelques belles frappes à l'entraînement pour pouvoir les sélectionner par la suite.



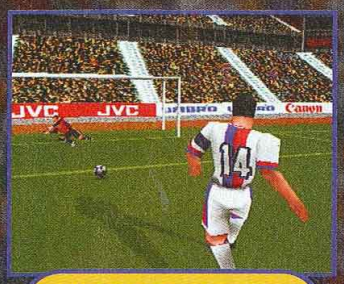
Le tacle reste des défe

Le milieu est le pass de tous le créa

revanche de Ronaldo



Le tacle reste l'arme ultime des défenseurs



Le penalty est toujours un instant de grande tension.

UN JEU PLEIN D'ATOUTS

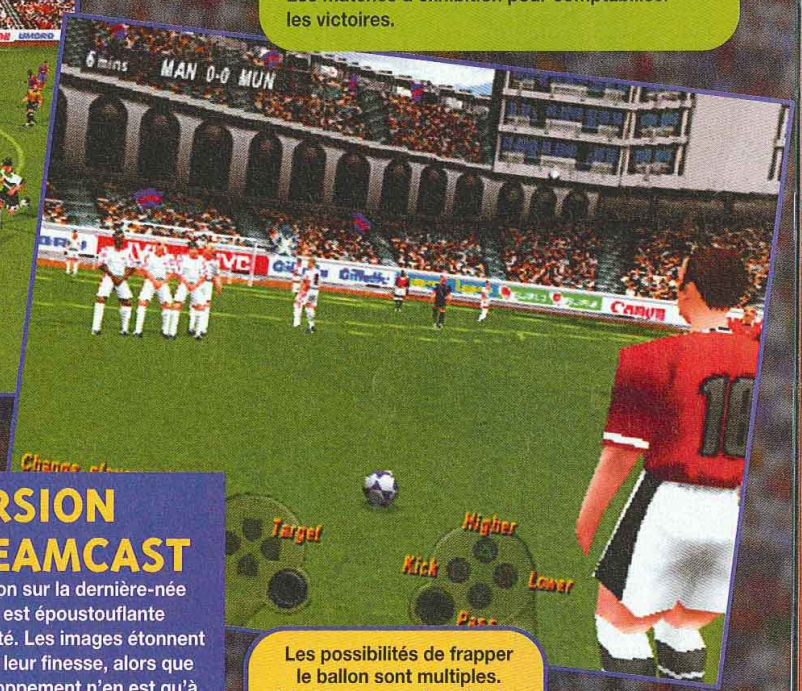
UEFA Striker sur Playstation a tout pour plaire.

- Un zoom progressif paramétrable.
- Des tactiques complexes, élaborées avec l'aide de Ruud Gullit, le champion néerlandais.
- Deux types d'accélération pour les joueurs.
- Une intelligence artificielle très développée pour les joueurs sans le ballon.
- Eric Benard et Jean-Luc Harribard de Canal + aux commentaires.
- Des animations originales pendant les temps morts.
- Les matches d'exhibition pour comptabiliser les victoires.

Le milieu de terrain est le passage obligé de tous les joueurs créatifs.

errière
en jeu.

Le gardien vient d'effectuer un arrêt spectaculaire. Les angles de vue des ralentis sont impressionnants.

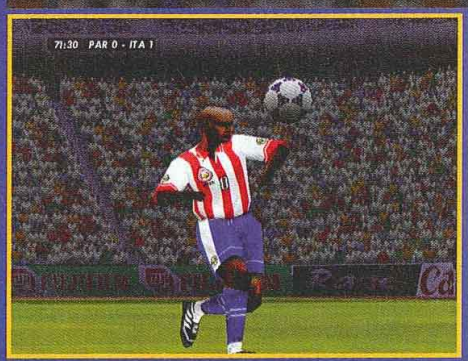


Les possibilités de frapper le ballon sont multiples. Il faut beaucoup de précision pour tromper le gardien.

VERSION DREAMCAST

La version sur la dernière-née de Sega est époustouflante de beauté. Les images étonnent déjà par leur finesse, alors que le développement n'en est qu'à ses prémices. L'environnement du stade a été particulièrement soigné et la hola! du public est criante de vérité. Il reste beaucoup à faire, mais les développeurs semblent décidés à tirer le meilleur parti des capacités de la machine.

Les graphismes sont un régal pour les yeux, même si certains détails de la modélisation des joueurs sont grossiers.



mulations de
rtificats vous
ves.
Ainsi, si
tes, il faudra
voir les

100% Minitel

Soluces Tests News
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

Af
et

Laboratoi
Manipulat
Visions cau
Zombies à
Resident E
véritable r
d'hémoglo
Toutes les
Et le pire,
le monde d

C' est bi
nouve
genre
qu'a introduit R
Le cocktail est
pointe de "Zom
Romero pour le
une touche de
l'Ouest" pour le
les casse-tête,
"Commando" p
l'armement con
soupçon "d'Alie
suspense et une
"d'Amityville" p
rebondissement
De monstres inn
aberrations géné
fusillades en em
l'action est omn
Mais il n'est pas
laisser marcher

Ce n'est qu'
Pour autant, il ne
déduire que ce r
n'est qu'un replâ
sanguinolente d
intégral de certa
Une dose de réfl
nécessaire pour
énigmes et aux p
s'enchaînent à u
effréné. Et il devi
de ne pas se lais
une telle débauc
Resident Evil a to
son passage. La

36 15 : 2,23 FTTC/min

Affreux, sales et méchants

Laboratoires secrets. Manipulations génétiques. Visions cauchemardesques. Zombies à tous les étages. Resident Evil a déclenché un véritable raz-de-marée d'hémoglobine. Toutes les consoles y passent. Et le pire, c'est que tout le monde adore...

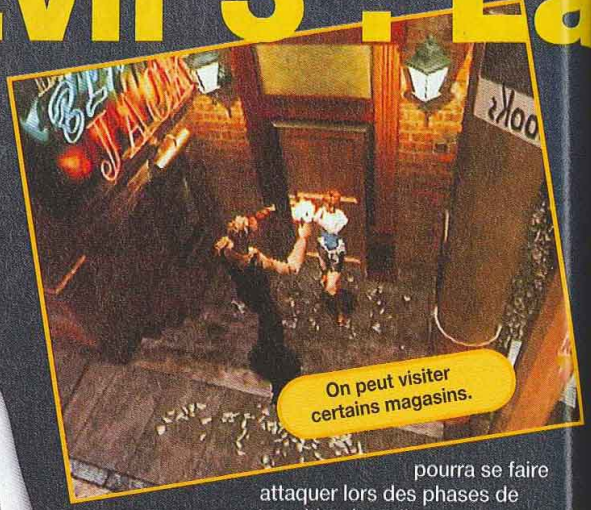
C'est bien une toute nouvelle approche du genre aventure/action qu'a introduit Resident Evil. Le cocktail est détonant : une pointe de "Zombie" période Romero pour le côté gore, une touche de "Mystères de l'Ouest" pour les énigmes et les casse-tête, un doigt de "Commando" pour l'armement conséquent, un soupçon "d'Alien" pour le suspense et une pincée "d'Amityville" pour les rebondissements du scénario... De monstres innommables en aberrations génétiques, de fusillades en embuscades, l'action est omniprésente. Mais il n'est pas dit qu'on va se laisser marcher sur les pieds...

Ce n'est qu'un début...

Pour autant, il ne faut pas en déduire que ce nouveau genre n'est qu'un replâtrage à la sauce sanguinolente du bourrinage intégral de certains Doom-like. Une dose de réflexion est nécessaire pour survivre aux énigmes et aux pièges qui s'enchaînent à un rythme effréné. Et il devient vite difficile de ne pas se laisser captiver par une telle débauche d'inventivité. Resident Evil a tout renversé sur son passage. La série continue de passionner des milliers de joueurs de par le monde, et l'horreur est loin d'être terminée : Resident Evil 3 est prévu sur Playstation, Resident Evil 2 arrive sur Nintendo 64 et Resident Evil : Code Veronica va mettre le feu à la Dreamcast. D'autres éditeurs se sont engouffrés dans la brèche qui mène à l'Enfer. Toutes les consoles s'apprêtent à accueillir les enfants spirituels du chef-d'œuvre de l'horreur biologique. Les mois qui viennent vont être agités, et les nuits trop courtes...

Resident Evil 3 : Last

Attendu sur PS2, ce sera finalement sur PS que ce troisième volet verra le jour. Coup de projecteur sur un titre très attendu, au développement à rebondissements.



Ce Resident Evil troisième de nom porte bien mal son nom : si on respecte la logique du scénario, la vraie suite est en fait Code Veronica. Ce Resident Evil, bizarrement nommé 3, est avant tout destiné à éclairer les côtés obscurs du précédent volet. Etalé sur 48 heures, le scénario s'articule sur la journée qui précède RE2 et celle qui suit. Entre ? Rien.

Racoon City by night

On trouve autant de scènes en intérieur qu'en extérieur. Racoon City est cette fois entièrement reproduite, et l'on s'y déplace librement. De nombreux bâtiments sont là, qui n'attendent que d'être explorés. L'espace total du jeu est du coup énorme, à tel point que la carte doit scroller pour afficher l'ensemble des lieux. Un bon conseil : faites vous-mêmes un plan des environs, car il est facile de se perdre.

A la hausse

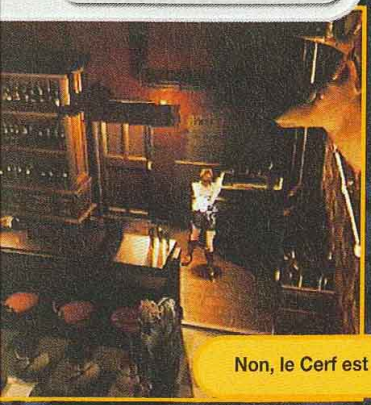
Le nombre de zombies a été très sensiblement revu à la hausse. C'est une véritable meute de morts-vivants qui est à vos trousses, souvent dans des coins plutôt étroits. RE3 alterne phases de jour et de nuit. Le système en duo a été abandonné pour un concept multiscénario : suivant vos décisions, l'histoire prend une tournure différente. Malgré tout, il existe un certain nombre d'événements immuables. Les images de synthèse interviennent non plus pour faire avancer le scénario, mais pour ponctuer des événements ou certaines rencontres. Pour mettre un peu de piquant, on pourra se faire attaquer lors des phases de transition (escalier, portes, échelle...). Enfin, histoire de vous mettre les boules, le fameux homme en noir qui poursuivait Claire dans le deuxième épisode est de retour, plus puissant, et, surtout, armé d'un lance-missiles !

Recyclage

Question jouabilité, on ne change pas une recette qui a fait ses preuves et avec laquelle un grand nombre de joueurs est maintenant familiarisé. Du reste,

PLAYSTATION

Capcom/Fin 99


Non, le Cerf est bien mort.

Là, c'est la méga-fête !

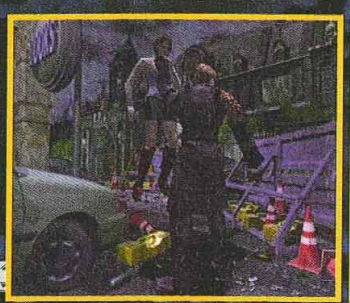
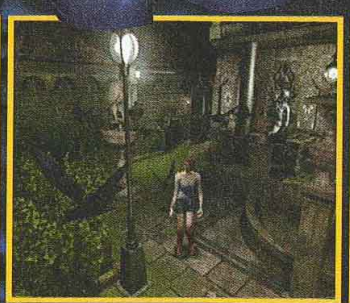
L'ennemi es
quand le sang

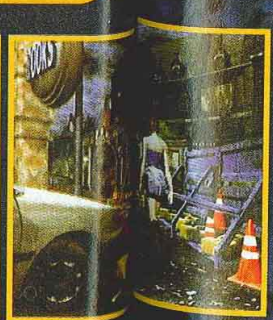
Le chien est
increv

certaines donn
été recyclées (s
jusqu'à l'intérie
sariat. Vous êt
ce Resident Evi
suite tant atten
bien une invitat
profondément
Racoon City. M
dire que le cauc
poursuivre dans
volet sur PS2 ?

LIBERTÉ CHÉRIE

On se déplace librement dans la ville.



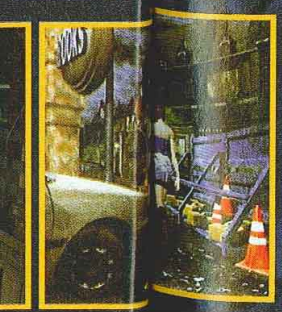
Last Escape

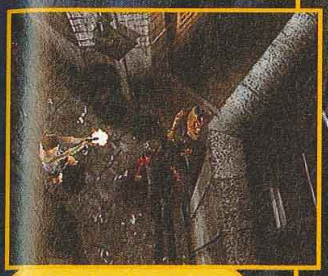
iter
asins.

ourra se faire
phases de
r, portes,
histoire de
oules, le
n noir qui
dans le
e est de retour,
surtout, armé
es !

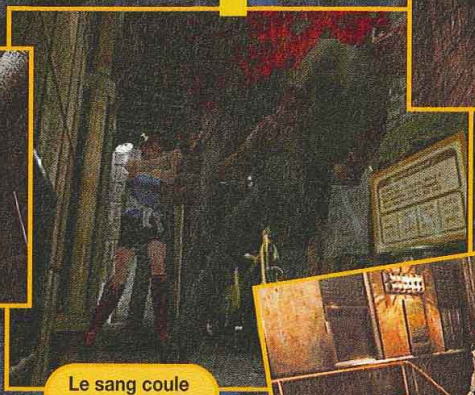
é, on ne
ecette qui a fait
ec laquelle un
joueurs est
arisé. Du reste,

la méga-fête !

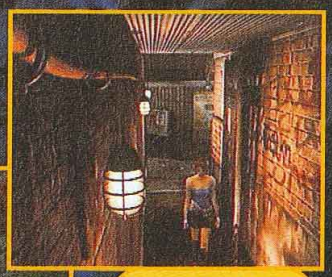




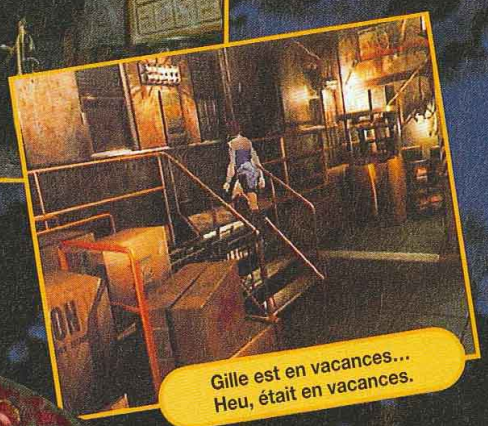
L'ennemi est mort quand le sang apparaît.



Le sang coule encore à flots!



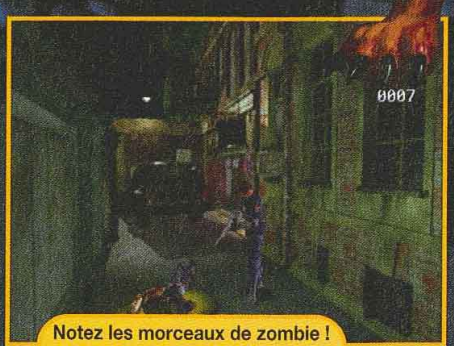
Racoon sous toutes ses coutures.



Gille est en vacances... Heu, était en vacances.

Le chien est toujours là, increvable.

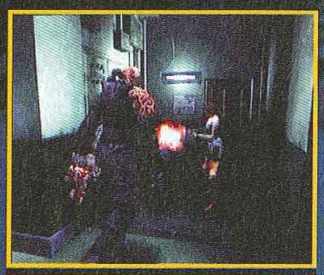
certaines données de RE2 ont été recyclées (son et animation) jusqu'à l'intérieur du commissariat. Vous êtes donc prévenu, ce Resident Evil 3 n'est pas la suite tant attendue de RE2, mais bien une invitation à plonger plus profondément dans l'enfer de Racoon City. Mais alors, ça veut dire que le cauchemar va se poursuivre dans un quatrième volet sur PS2 ?

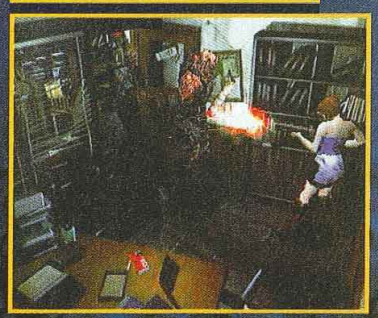


Notez les morceaux de zombie ! Du gore à fond !

MAN IN BLACK

L'homme en noir est de retour et poursuit Gille, tout comme il poursuivait Claire dans RE2.





POURQUOI PAS SUR PS2 ?

Il est vrai que le projet avait été prévu sur la nouvelle console de SCEI. Du reste, les préparatifs étaient en cours. Mais voilà, selon une source interne, il y aurait eu un sorte de "règlement de comptes"... Alors que Capcom, par la voie de sa figure emblématique, Yoshiki Okamoto, avait commandé des kits de développement, SCEI aurait préféré fournir les éditeurs qui lui étaient fidèles (Square et Namco). L'implication de Capcom auprès de Sega aurait fortement déplu à SCEI. Du coup, le projet aurait pris du retard et serait reporté...

Resident Evil 2

Mieux vaut tard que jamais ! Resident Evil 2 arrive à son tour sur la Nintendo 64. Et malgré le passage à la cartouche, le jeu garde tout le charme de la version CD.

Grâce à l'immense talent d'Angle Studios (et une cartouche à la capacité record de 512 Mo !), le jeu nous arrive sur la machine de Nintendo en conservant les films de la version CD-Rom avec une qualité excellente. N64 oblige, les traits sont plus fins (surtout en 640 x 480 avec la cartouche 4 Mo) et les temps d'accès quasiment inexistants.
On peut régler le niveau de violence du jeu. Les objets sont situés dans les stages de manière aléatoire à chaque partie. Eh oui, désolé mon cher Switch, c'en est fini des soluces. Pour compenser l'absence du premier volet sur N64, des détails complémentaires sur les événements ont été inclus sous forme de lettres à découvrir. Enfin de nouvelles tenues ont aussi été incluses. Pareil pour les armes et on aura peut-être, droit à un scénario original.

La preuve par 64

Dommage d'avoir autant attendu, alors que la preuve est faite qu'une conversion était possible sur N64. C'est d'autant plus regrettable que ce titre, à la réalisation impeccable (meilleure que sur PS ?), arrive alors que Resident Evil : Code Veronica et Resident Evil 3 : Last Escape vont débarquer respectivement sur Dreamcast et Playstation.

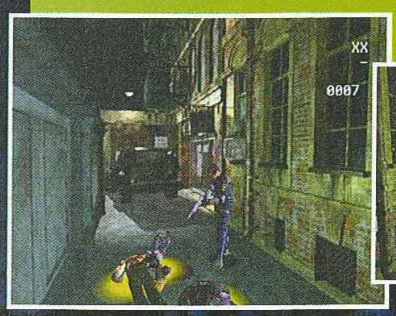
NINTENDO 64

● Capcom/Été 99

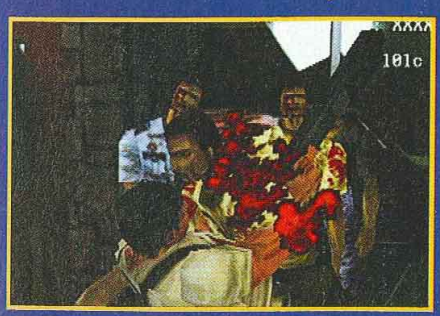
Cette version N64 bénéficie de graphismes très fins grâce à la cartouche 4 Mo.

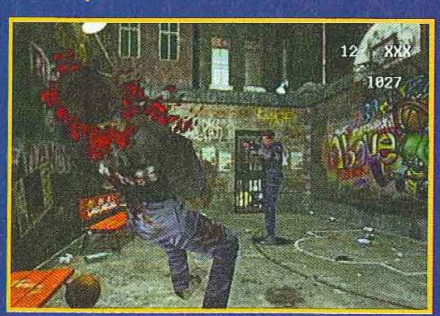
SACRÉS RICAINS !

Les armes sont en vente libre chez eux et ils crient quand un jeu vidéo affiche du sang rouge. Alors, si le jaune, le vert ou le bleu vous disent... Rigolez pas, l'Europe devrait avoir la même version...



RESIDENT EVIL, LE VRAI, COMME ON L'AIME





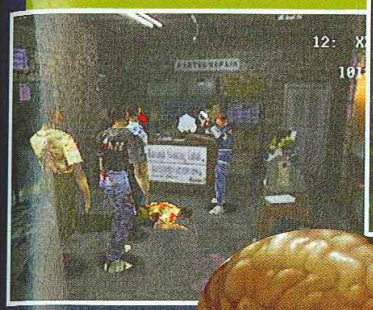
CITY
Dans la ville,
pour arriver

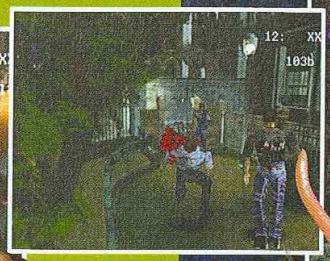
2

N64 bénéficie
es très fins
ouche 4 Mo.

CITY FIGHTER

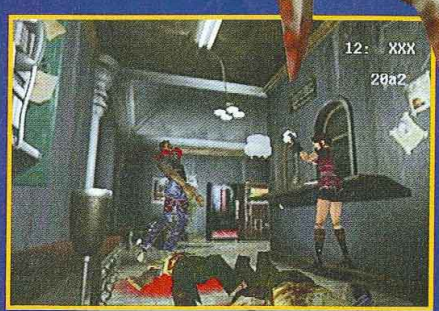
Dans la ville, il faut se battre pour se frayer un chemin pour arriver vivant au commissariat.





CINÉMATIQUES PAS TOCS

Les films sont présents, dans leur beauté originale !

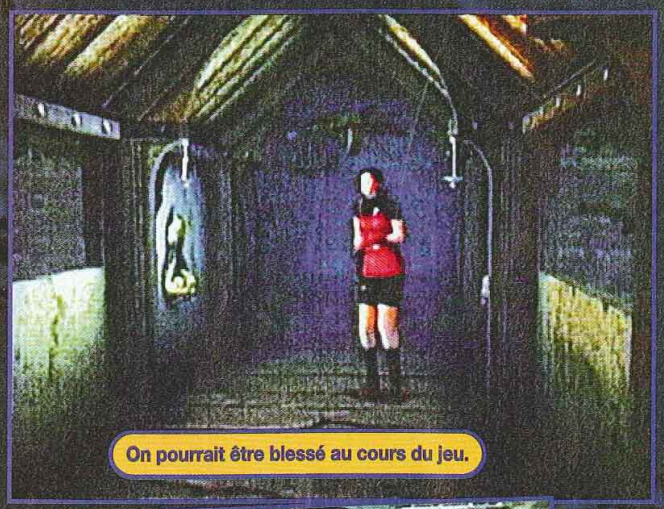


Resident Evil : Co

DREAMCAST

Capcom/Noël 99

Présenté en même temps que la Dreamcast, le 20 mai 98, le jeu est toujours en développement, et son secret est bien gardé. Annoncé comme la vraie suite au Resident Evil 2 de la PS, il inaugure le début de la série sur la nouvelle console de Sega.



On pourrait être blessé au cours du jeu.

Déjà un an de retard, et ce n'est pas fini... Pourquoi ? On peut trouver au moins deux bonne raisons. Tout d'abord, Capcom a sa propre gamme à développer: entre Resident Evil 3, Resident Evil 64, Dino Crisis et Onimusha, dans parler des nombreux jeux de combat prévus sur DC (Street Fighter Zero 3, JoJo...), l'année est bien chargée ! On comprend que l'éditeur les traite en priorité.

Pourquoi attendre ?

Oui, mais pourquoi ne pas sortir Code Veronica maintenant, au moment où la Dreamcast manque de titres forts ? Cela amène à la seconde raison : il semblerait que Sega, qui a déjà abattu une grande partie de ses cartes, veuille en garder dans la manche, dans le but avoué de gêner SCEI. En effet, sauf à baisser le rythme des sorties, le hérisson n'aura plus de munitions pour contrer son adversaire lors du lancement de la PS2. En sortant Code Veronica quelques mois avant, Sega est en mesure de drainer une bonne partie du public PS.
Cette stratégie concernerait nombre de titres (Nights 2, Sakura Taisen 3). Code Veronica, dont le développement est très avancé, devrait être disponible, selon Capcom, aux alentours du mois de décembre.

Sueurs froides

Le jeu proposera des vues inédites avec des effets visuels saisissants, comme celle depuis une caméra de surveillance. Entièrement en 3D, il devrait inclure une gestion de la lumière en temps réel, elle aussi inédite. Enfin, le son, tout en 3D, devrait provoquer des sueurs froides. L'enjeu est vital pour Capcom et Sega. C'est pouquoi ils veulent à tout prix provoquer une grosse surprise en fin d'année.

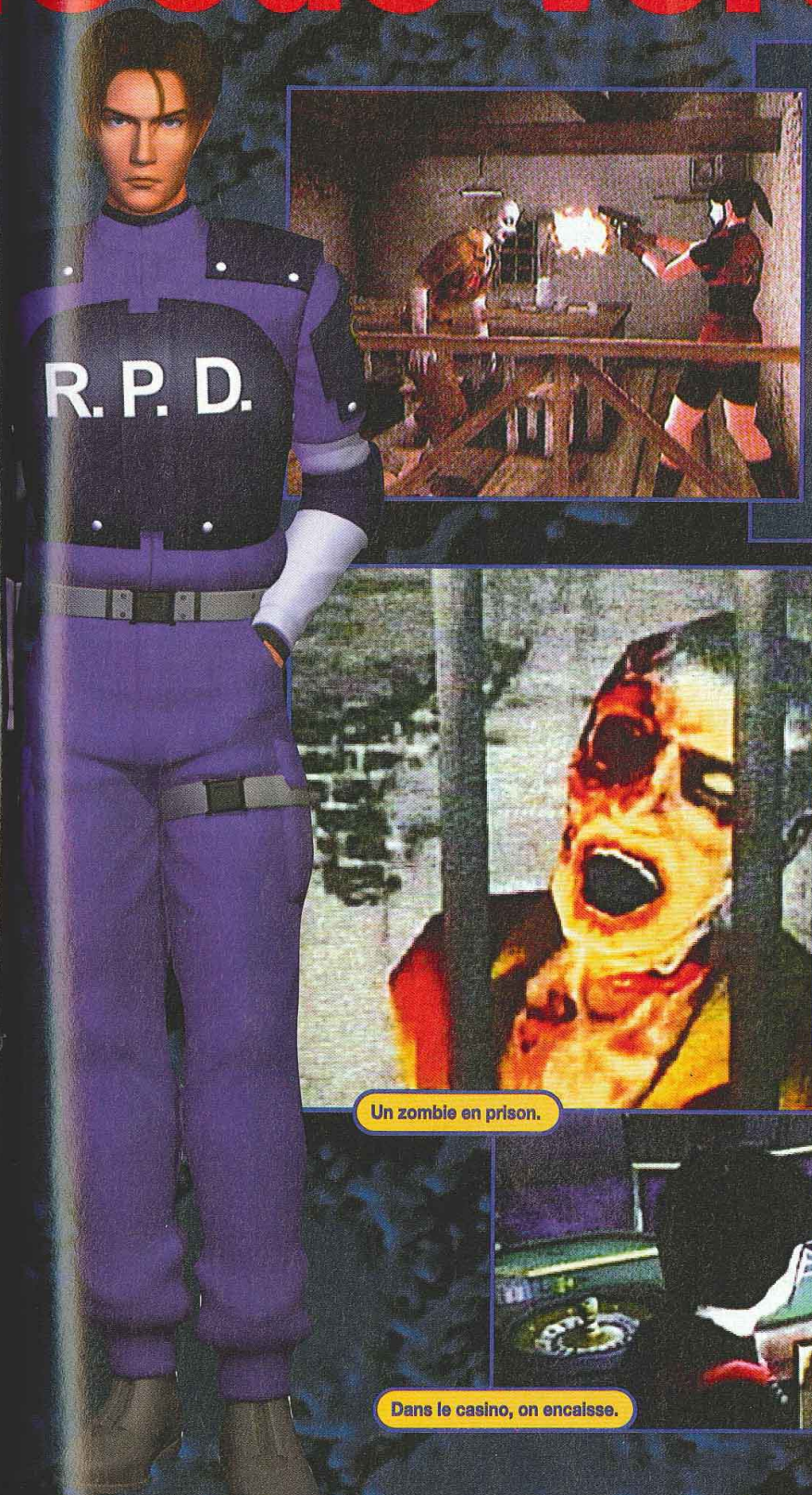
Sous la lampe, le visage est illuminé.

Le contre-jour est géré.

Cette vue sera-t-elle gardée ?

La fameuse vue depuis la caméra de surveillance...

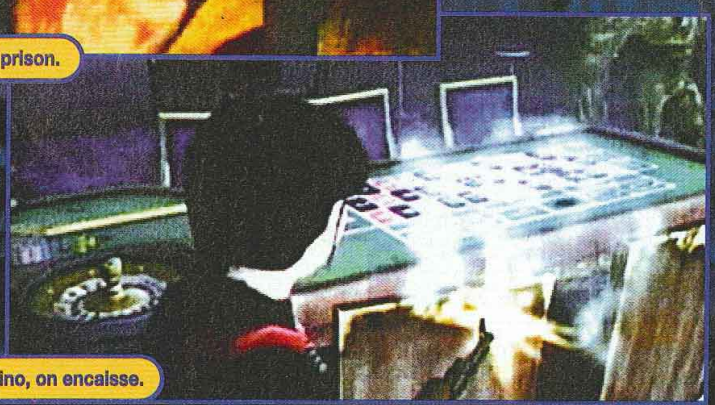
:Code Veronica



Une terrible menace pèse sur l'humanité.

Un zombie en prison.

Le bain public est mal fréquenté.



Dans le casino, on encaisse.

Les futurs Resident Ev

Déjà la relève ! Toute une bande de clones se presse au tiroir-caisse. Mais seront-ils à la hauteur de leur modèle ? Voici les premiers indices et une ébauche de réponse.

CARRIER

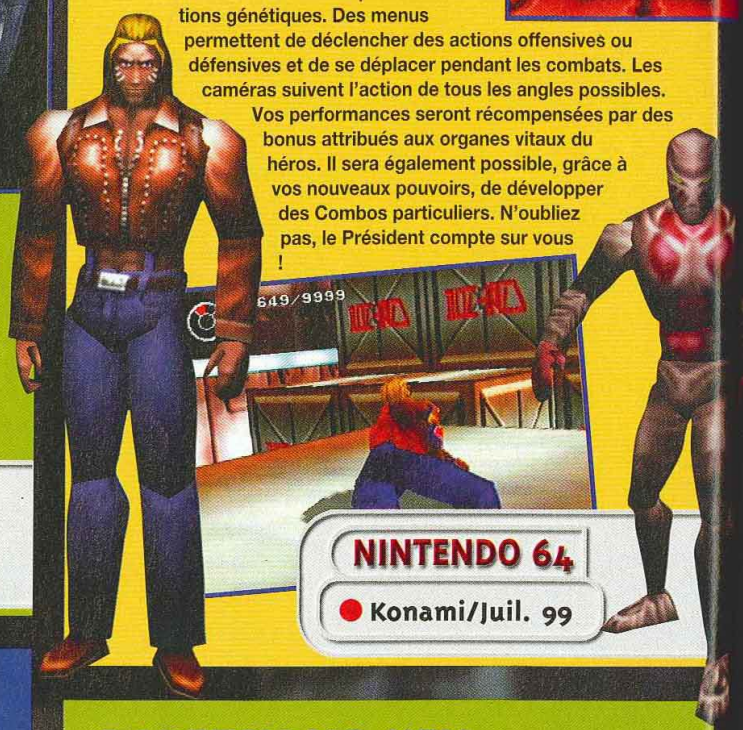
Le scénario de ce jeu produit par Jaleco est désormais classique : un porte-avions à été le théâtre d'une expérimentation scientifique qui a mal tourné. Un commando est envoyé sur place pour reprendre le contrôle de la situation. Il devra porter secours aux survivants tout en prenant garde à ceux trop longtemps exposés à un virus qui les transforme en créatures monstrueuses. Évidemment, vous en êtes. Les lieux sont variés, et les décors, innovants. Le jeu se déroule en fonction de vos faits et gestes. Ainsi, les événements prendront des tournures différentes à chaque partie.

DREAMCAST

● Jaleco/Été 99

HYBRID HEAVEN

Voici l'un des projets les plus ambitieux de Konami sur N64. L'action se déroule dans les sous-sols de New York.
Le héros (vous !) doit retrouver le Président dans les couloirs sinueux d'un complexe secret où se déroulent des expérimentations génétiques. Des menus permettent de déclencher des actions offensives ou défensives et de se déplacer pendant les combats. Les caméras suivent l'action de tous les angles possibles. Vos performances seront récompensées par des bonus attribués aux organes vitaux du héros. Il sera également possible, grâce à vos nouveaux pouvoirs, de développer des Combos particuliers. N'oubliez pas, le Président compte sur vous !



NINTENDO 64

● Konami/Juil. 99

FEAR FACTOR

Le but du jeu est de retrouver la fille du chef d'une triade mafieuse de Hongkong. Trois personnages pourront être dirigés, deux hommes et une femme. L'esthétique, très orientée manga, est d'un style visuel agréable. L'ambiance rappelle le film de Ridley Scott "Blade Runner. Il semblerait que ce nouveau titre d'Eidos propose plus d'une centaine d'environnement différents ainsi que huit mondes distincts à découvrir.

PLAYSTATION

● Eidos/Automne 99

RARETSU NO KEN

Konami accumule les projets importants. Raretsu No Ken est un Resident Evil-like qui se déroule dans le Japon du XVIe siècle. Le scénario vous entraîne à travers deux époques et utilise un système de flashback pour revenir dans le passé du héros. Vous serez face à un seigneur maléfique qui terrorise les environs. Les attaques sont fréquentes : des ninjas, des samouraïs et autres voleurs n'hésiteront pas à vous barrer la route.

PLAYSTATION

● Konami/Juin 99

BLU

Le jeu tant
console de
son nez en
objet volan
s'écraser s
Elliot, mem
d'interventi
vavances d
environs à
bateau de p
Une gigant
emprisonne
devoir trou
de libérer D
de l'emprise
extraterrest
Les graphis
colorés et c
de blaster d
un tel nivea
La durée de
plus que co
quente, mêr
système de
nuit gravem
jouabilité de

ONIM

Une nouvell
Capcom qui
une nouvelle
Resident Evi
reprise fidèle
original, tran
Age japonais
Le scénario
un château f
l'emprise d'u
maléfique. U
les alentours
cette entité,
dédale de bâ
suivent l'acti
jauges, une p

...Evil-like

BLUE STINGER

Le jeu tant attendu de la nouvelle console de Sega pointe le bout de son nez en version officielle. Un objet volant non-identifié vient de s'écraser sur Dinosaur Island. Elliot, membre d'une force spéciale d'intervention, croise pour ces vavances dans les environs à bord d'un bateau de plaisance. Une gigantesque bulle emprisonne Eliott qui va devoir trouver un moyen de libérer Dinosaur Island de l'emprise de la menace extraterrestre.

Les graphismes sont colorés et c'est un plaisir de blaster du monstre avec un tel niveau de détail. La durée de vie est plus que conséquente, même si le système de caméra nuit gravement à la jouabilité de ce titre.

DREAMCAST
● Sega/Automne 99

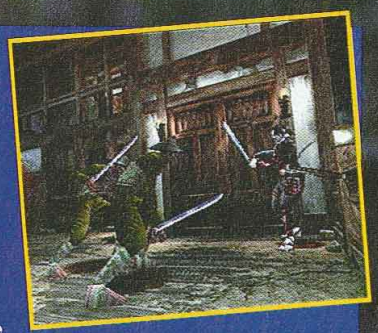
KOUDELKA

Le prochain titre de SNK se situe au XIXe siècle, dans le manoir de la famille Nematon. Le 31 octobre 1898, des manifestations étranges s'y déroulent. Les trois personnages principaux, à savoir la ravissante Koudelka, Edward Moreton et James o'Flaherty vont devoir percer les nombreux mystères de cette bien curieuse demeure. Les combats se déroulent à la manière de Final Fantasy, alors que la partie exploration ressemble fortement à Resident Evil.

Les rebondissements s'enchaînent au hasard du scénario et les scènes cinématiques viennent apporter des éléments nouveaux à l'intrigue. Le niveau de qualité de ce Koudelka s'annonce extraordinaire.

PLAYSTATION
● SNK/Automne 99

ONIMUSHA



Une nouvelle fois, c'est Capcom qui s'y colle, avec une nouvelle variante de Resident Evil. Ce titre est la reprise fidèle du concept original, transposé au Moyen Age japonais.
Le scénario se déroule dans un château fort tombé sous l'emprise d'une obscure force maléfique. Un monstre, inspiré de la mythologie nippone, terrorise les alentours. Armé d'un katana, vous vous lancez à l'attaque de cette entité, à grands coups de lames enflammées et dans un dédale de bâtiments et de couloirs peu accueillants. Les caméras suivent l'action de manière intelligente. Le héros possède deux jauges, une pour le niveau de vie, l'autre celui de magie. Le niveau de chacune d'elle baisse en cas de blessures. Bref, Onimusha promet ; on le dit d'ores et déjà plus beau que Resident Evil 2.

PLAYSTATION
● Capcom/Jan. 2000

DINO CRISIS

Capcom surprend de nouveau avec l'annonce de ce Dino Crisis. Très inspirée de "Jurassic Park", cette nouvelle production (qui utilise le même moteur que Resident Evil) place le joueur sur une île déserte où se déroulent des expérimentations secrètes. Les dinosaures ont pris possession des lieux et vous devez, avec votre copine, trouver un moyen de leur échapper. Les scènes en extérieur alternent avec celles dans les couloirs, ce qui apporte de la variété à la partie, et il faudra chaque fois s'habituer à la topographie des lieux. Les caméras sont dynamiques et les énigmes plutôt complexes, car basées sur des faits scientifiques établis.

PLAYSTATION
● Capcom/Oct. 99

Shinji Mikami
Un père comblé

Située de l'ouest de Tokyo, à trois heures de Shinkansen, Osaka, abrite les locaux de Capcom. C'est là que Kagotani san s'est rendu pour parler avec le géniteur de Resident Evil, Shinji Mikami, des développements en cours.

Shinji Mikami, l'étoile montante de Capcom.

A la tête d'une équipe d'une centaine de personnes, Mikami est en train de développer en parallèle Dino Crisis et Resident Evil 3. Le premier est quasi-fini et passe en phase de tests chez SCEI. Du coup, tous les efforts se sont portés sur le second. Mikami supervise régulièrement d'autres projets comme Resident Evil : Code Veronica, et la version GameBoy Color.

Au risque de lasser

Vous trouvez que ça fait beaucoup ? Mikami aussi ; il voudrait bien mettre un terme à la série pour passer à de nouvelles aventures, mais Capcom n'est pas prêt à laisser tomber une saga aussi populaire.
Lucide, Mikami craint que tous ces clones, ne finissent par lasser le public.

En termes de scénario, c'est Code Veronica qui devrait être le vrai Resident Evil 3. Mais pour Mikami, ce troisième volet est plus un remerciement aux fans qu'une véritable suite. Mikami en a tout de même profité pour ajouter des éléments qu'il n'avait pu intégrer dans les épisodes précédents. Le jeu devrait tenir sur un seul CD et une partie non-stop devrait durer environ une dizaine d'heures.

Gare à la censure ?

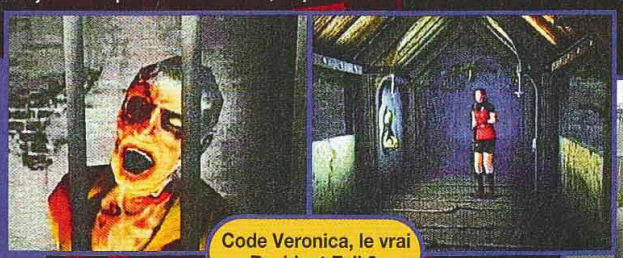
La violence de certaines scènes devrait poser des problèmes de censure, même pour le marché nippon, pourtant très libre. Capcom pourrait couper quelques scènes (une version Director's Cut en vue ?) mais promet aussi aux joueurs expérimentés un jeu bien plus difficile, avec en prime des mouvements cachés pour le transformer en une sorte de jeu de combat.

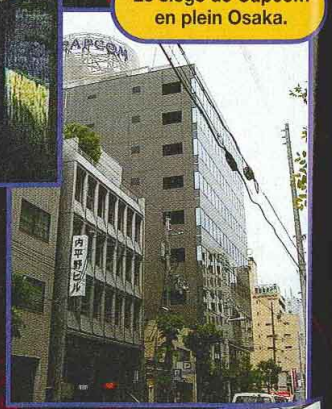
Les jeux trop chers ?

Shinji Mikami se déclare contre les nouvelles consoles.
Pour lui, le marché ne suit plus. Ni les éditeurs, pris à la gorge avec des coûts de production en hausse exponentielle. Les plus faibles d'entre eux sont incapables d'engager les moyens nécessaires. Par ailleurs, les gammes "Budget" ont habitué le public à des prix de l'ordre de 150 francs. Résultat : les joueurs demandent une baisse du prix des nouveautés.
Dans le même registre, Mikami ne trouve pas de grande utilité au Pocketstation – celui-ci ne sera d'ailleurs géré ni par Dino Crisis, ni par Resident Evil 3.

Un succès étonnant

Shinji Mikami se déclare étonné par le succès commercial de Resident Evil, même s'il en connaît les raisons. Lui qui s'attendait à 600 000 exemplaires écoulés au Japon, c'est le double qui a été acheté, dont 15% par des filles – un record, la moyenne est de 5% à 10% dans le meilleur des cas.
Pour lui, une chose est sûre : l'horreur est un thème porteur.


Code Veronica, le vrai Resident Evil 3.


Le siège de Capcom en plein Osaka.

SHINJI MIKAMI ET SON ŒUVRE

Entré chez Capcom en 1990, Shinji Mikami a produit Haténa Haténa No Daiboken (GB), Roger Rabbit (GB), Super Pang (SFC), Goofy Troopers (SFC), Aladdin (SFC), Resident Evil (PS et DC), Dino Crisis (PS) et Resident Evil 3 (PS). Il ne s'est quasiment pas occupé de Resident Evil 2 et compte un ratage : un jeu de Formule 1 sur SFC, abandonné par Capcom après huit mois et demi de développement.

La version Game Boy Color est une prouesse !

7 heures de Shinkansen dans la journée !

En cette estivale pas bon longues faire do au solei cancérig laisse de marques sur la p été, préf et la fra apparte gros titr force su consoles Quake II V-Rally Bros. De Ace Com Filter et Whouah

TESTS

En cette période estivale, il ne fait pas bon rester de longues heures à se faire dorer la pilule au soleil : c'est cancérigène et ça laisse de vilaines marques de maillot sur la peau. Non, cet été, préférez l'ombre et la fraîcheur de votre appartement, car les gros titres arrivent en force sur toutes les consoles du marché : Quake II, Ape Escape, V-Rally 2, Super Mario Bros. Deluxe ou encore Ace Combat 3, Syphon Filter et Silent Hill. Whouah !!!

l'étoile
apcom.

étonnant
e déclare étonné
commercial de
même s'il en
ons. Lui qui
00 000 exem-
au Japon, c'est
été acheté, dont
les – un record, la
e 5% à 10% dans
cas.
nose est sûre :
thème porteur.

e siège de Capcom
en plein Osaka.

QUAKU

Après un premier épisode bâclé sur Nintendo 64, ID Software se devait de se racheter. C'est fait : graphismes et bruitages d'excellente facture, prise en main rapide et mode Multijoueur dévastateur sont enfin au rendez-vous.

Le Super Shotgun défonce la tête des petits ennemis et les envoie valser à plusieurs mètres.

Le premier épisode, sorti en mai 1998, s'était révélé peu réussi. Il y a fort à parier que ce nouvel opus plaira davantage aux amateurs de Doom-like et d'action en 3D. Les programmeurs ont en effet abandonné l'atmosphère heroïc-fantasy au profit d'un univers futuriste. Le scénario, comme toujours dans ce genre de jeu, n'est pas des plus profonds : l'action, toute en 3D temps réel, vous place dans la peau d'un Marine, membre du TCM (Terran Coalition of Man), une troupe d'élite réputée jusqu'aux confins de l'espace. Votre groupe est chargé de débarrasser l'univers de l'infâme Strogg, une créature maléfique (genre Panda au réveil) qui menace l'humanité tout entière. Ainsi, de colonie en station spatiale en passant par quelques planètes, vous allez

Il est possible de changer les paramètres de son joueur : nom, couleur et type de personnage.

AVIS OUI !

Autant le premier épisode n'était qu'une adaptation sans panache du jeu PC, autant Quake II est une réussite ! Les graphismes ont gagné en qualité, et le plaisir de jouer est enfin là.

En mode Multijoueur, c'est désormais à quatre qu'on pourra s'étriper. Voilà qui promet. Deux mauvais points à signaler : l'impossibilité de sauvegarder à tout instant, ce qui oblige à refaire tout le niveau à chaque fois qu'on meurt, et les ralentissements quand les ennemis sont trop nombreux à l'écran.

Sinon, ça baigne... dans le sang.

NIIICO

AUX ARMES !

Quake II ne serait pas Quake II sans un armement orgiaque. Si vous débutez l'action armé d'un simple Blaster, vous découvrirez rapidement de nouvelles armes plus puissantes et aux effets dévastateurs. Un peu de détente...

KE II

64,
graphismes
de et mode

0 temps réel, vous
la peau d'un Marine
TCM (Terran
f Man), une troupe
tée jusqu'aux confi
e. Votre groupe est
débarrasser l'univer
Strogg, une créatu
genre Panda au
menace l'humanité
e. Ainsi, de colonie e
tiale en passant par
lanètes, vous allez

yager à travers de nombreuses
ructures ennemies et exécuter
verses missions pour le compte
la Coalition. Vous évoluerez
niveau en niveau en obéissant
x ordres. Bien entendu, les
mplexes visités grouillent
nnemis qui sont bien décidés
ne pas vous laisser passer.

ites votre choix

us rencontrerez dix-huit types
nnemis différents. S'ils se font
crets en début de partie,
uls quelques gardes errent
ns les premiers niveaux, les
onstres vont rapidement
venir très nombreux et,
rtout, ils vont se diversifier :
Berserkers, Gladiators, Mutants et autres Gunners vous mèneront la vie dure. Leur armement se renforce à mesure que vous progressez dans la partie. Heureux hasard, ou miracle de la technologie moderne, le vôtre aussi ! Du simple Blaster, vous passerez rapidement au Shotgun au Machine Gun, à l'Hyper-blaster ou encore au Rocket Launcher, l'arme absolue étant le BFG 10K (comprenez BFG 10 000), une évolution du légendaire BFG 5 000 (l'arme la plus puissante de Doom).
Les munitions n'étant pas illimitées, il est nécessaire de

MODE D'EMPLOI

Le principe de base d'un Doom-like, c'est de descendre ses adversaires en évitant de se faire tirer dessus. Pour ça, il y a deux solutions. La première consiste à abattre les ennemis à distance en utilisant des armes puissantes, tel le Rocket Launcher ou le BFG 10K ; la seconde, quand vous n'avez plus le choix, à affronter les ennemis au corps à corps en utilisant le Super Shotgun.
Ce fusil à double canon est super efficace. Quelques tirs suffisent généralement pour se débarrasser d'un adversaire trop collant. Enfin, sachez aussi que les passages secrets cachent très souvent des armes puissantes.

... puis tirez dessus à distance respectable. Elles explosent.

Approchez-vous, et vous découvrirez avec bonheur une nouvelle arme.

Après les caisses, voici les murs qui peuvent être détruits. On les repère grâce aux fissures.

Voici ce qu'il ne faut surtout pas faire : utiliser une arme à base d'explosifs lors d'un corps à corps.

Repérez les caisses explosives, visez-les...

AVIS OUI !

était qu'une adapta-
, autant Quake II est
s ont gagné en
est enfin là.
eur, c'est désormais
pourra s'étriper. Voilà
ux mauvais points à
: l'impossibilité de
garder à tout instant ,
ge à refaire tout le
ois qu'on meurt, et
quand les ennemis
à l'écran.
e... dans le sang.

Je vous le dis tout net : avec Turok 1 et 2, Quake 2 est le meilleur Doom-like sur N64. Nettement moins prise de tête, on s'y éclate à blaster a tout va. Une ambiance super, des objectifs clairs, une excellente réalisation sans aucune commune mesure avec celle du précédent épisode et des niveaux totalement différents de ceux de la version PC, que demander de plus ? Si vous êtes un maniaque de la gâchette n'hésitez pas, payez vous une bonne tranche de cake !

AHL

QUAKE II

MULTIJOUEUR

Le mode Multijoueur permet à 2, 3 ou 4 joueurs de s'affronter dans des duels sans merci et dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion. Les armes et les options coulent à flot, le massacre peut commencer !

Le mode 2 joueurs n'est pas une grande réussite : l'écran est franchement trop aplati.

A 3, on commence à s'amuser. Les scores s'affichent en bas à gauche, dans l'écran vide.

C'est à 4 que l'on s'éclate le plus... dans tous les sens du terme ! Sang pour sang gore !

bien choisir ses armes en fonction des ennemis rencontrés et de leur position dans le niveau.

Visez la tête

Loin de vous, vos adversaires restent immobiles. Le Rocket Launcher est idéal pour leur infliger rapidement de gros dégâts. Laissez tomber cette arme pour le corps à corps, sinon le souffle de l'explosion vous infligera de sérieuses blessures. Préférez-lui le Super Shotgun, le fusil à double canon. Avec l'habitude, vous apprendrez rapidement à connaître les armes les plus efficaces. Sachez aussi qu'en fonction de la partie du corps que vous toucherez, l'ennemi adoptera une attitude spécifique : il se tiendra le bras, une jambe ou se pliera en deux, par exemple. Le point faible de vos adversaires étant bien évidemment la tête. Une excellente idée, que l'on trouvait déjà dans GoldenEye.

Gare aux boss

En plus des ennemis de base, des boss se manifestent parfois. De taille fort respectable, ils ont la peau dure et vous mèneront la vie difficile. Pensez donc à faire des réserves de munitions, vous en aurez besoin.
Comme dans tout jeu d'action qui se respecte, Quake II recèle de nombreux passages secrets qui dissimulent des gadgets fort intéressants. La plupart du temps, il s'agit de munitions ou encore de trousses de soins, très utiles pour vous redonner un peu d'énergie.

Saignant

En Multijoueur, vous avez la possibilité d'affronter en Deathmatch deux, trois ou quatre de vos amis sur le même écran. A cette occasion, des niveaux dédiés font leur apparition et les armes fourmillent.
Esthétiquement, Quake II tire son épingle du jeu. On ne compte plus les effets de lumière ni les différentes textures, surtout que ce jeu est compatible avec le Rampak. Cela dit, cet accessoire lisse les textures mais ne bouleverse pas pour autant les graphismes. Amateurs de sang frais, vous allez être comblés, Quake II se consomme sans aucune modération.

Dès qu'ils vous ont repéré, les ennemis vous foncent dessus.

Lara Croft a trouvé plus gonflé qu'elle...

Quake II comporte quelques boss de taille et de résistance phénoménales.

Si vous touchez un laser, c'est la mort. Sautez au bon moment !

Vos adversaires tombent parfois du ciel. Attention à eux, une fois abattus, ils tombent au sol et explosent.

RECUL

Malgré son apparence très classique, le Super Shotgun est l'une des armes les plus efficaces. Mais attention, ce flingue est inefficace à longue distance. C'est au corps à corps qu'il se révèle dévastateur, mais gare au recul : vérifiez bien vos arrières, histoire de ne pas tomber dans un ravin...

Une fois à bonne distance, appuyez sur la détente. Le sang gicle.

L'ennemi est face à vous... Reculez pour éviter ses coups directs.

Le Super Shotgun vous propulse vers l'arrière et vous déboîte l'épaule.

Tout redevient normal. Vous vous apercevez que le recul est considérable.

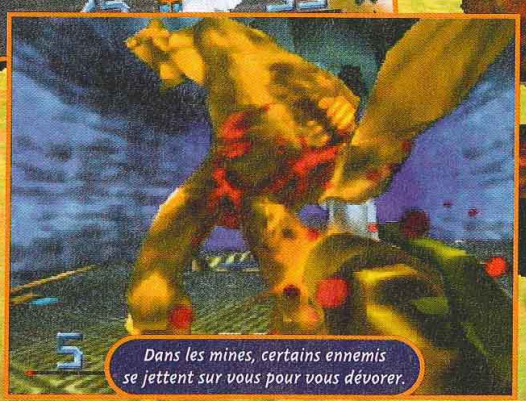
Les décors contiennent parfois des objets en mouvement, comme ici ces trois cercles.

nt repéré, les ncent dessus.

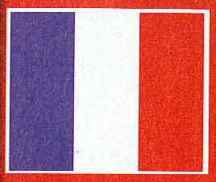
a trouvé qu'elle...

mporte quelques boss d ésistance phénoménale

L'une des armes les plus percutantes : une sorte de laser qui forme un tourbillon de couleur bleue électrique.



Dans les mines, certains ennemis se jettent sur vous pour vous dévorer.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ID SOFTWARE
- Éditeur : ACTIVISION
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (CARTE MÉM.)
- Compatible : KIT VIBRATIONS, RAMPAK, CARTE MÉMOIRE
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 85%

Les options sont claires... Dommage qu'elles soient en anglais.

GRAPHISMES 89%

D'une bonne qualité. On regrette tout de même que les niveaux soient si sombres.

ANIMATION 82%

On ressent des ralentissements quand les ennemis à l'écran sont trop nombreux.

MUSIQUE –

Dans la version testée, il n'y en avait pas encore.

BRUITAGES 84%

Nombreux. On apprécie le cri de douleur des ennemis abattus.

DUREE DE VIE 89%

Le mode Multijoueur apporte un plaisir de jeu supplémentaire. Un vrai bonheur.

JOUABILITE 90%

La prise en main est assez rapide, bien que les commandes soient nombreuses.

INTERET 91%

Quake II sur N64 est une vraie réussite. Graphismes de bonne qualité, mode Multijoueur impeccable... Que du bon !

V-RALLY CHAMPIONSHIP

V-Rally est de retour sur Playstation, pour le plus grand plaisir des dingues d'automobile et de sensations fortes. Le premier volet avait converti bon nombre de joueurs, le second arrive avec de nouveaux atouts, tous plus séduisants les uns que les autres.

Le V-Rally nouveau est arrivé, avec son cortège d'innovations et de surprises. Dix-sept véritables voitures du championnat de rallye officiel ont été intégrées Vous pourrez ainsi conduire la toute nouvelle Ford Focus, la nerveuse Peugeot 306, ou encore la petite Nissan Micra. Dix voitures parmi les plus glorieuses de l'Histoire du sport automobile vous tendent le volant. Les mouvements et la direction des véhicules ont été spécifiquement travaillés pour offrir des sensations très réalistes. Ainsi, le poids des voitures est pris en compte, et celles-ci ne glissent plus à la moindre injonction.

Rapide et précis

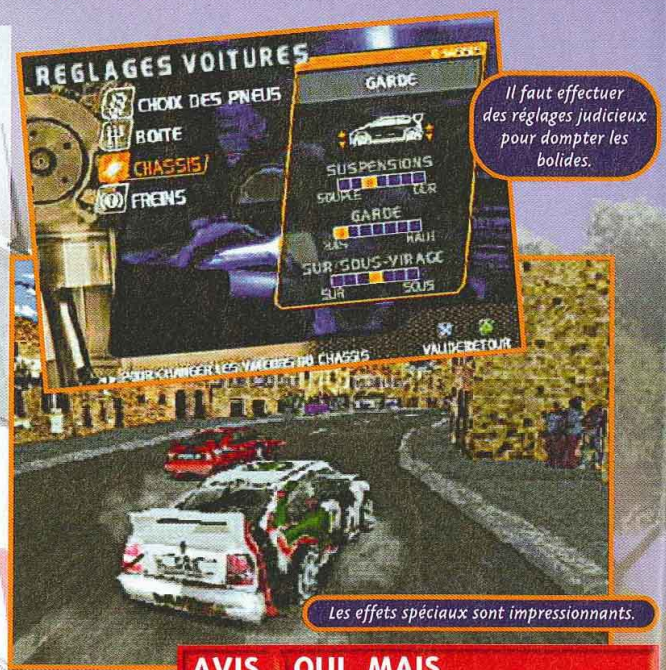
La physique est une donnée qui rentre en compte dans les réactions sur la route. La conduite peut être entièrement assistée et tient compte des caractéristiques de chaque véhicule.

La qualité de la modélisation est impressionnante. Les bolides sont énormes, et les détails sur la carrosserie sont nombreux. Les vitres laissent entrevoir le pilote et le copilote (au choix, un homme ou une femme). De nombreux effets spéciaux ont été intégrés et il suffit de jeter un œil sur le rendu des intempéries pour se rendre compte de l'ampleur de la tâche. De même, le ralenti est précis et permet de profiter des exploits des pilotes sous tous les angles, un grand moment pour quiconque a fait un parcours sans faute.

A toute épreuve

L'animation est impressionnante de fluidité ; les décors défilent à toute vitesse. Le niveau de détail est très élevé, et un effort tout particulier a été fourni pour offrir à l'environnement de la course un réalisme à toute épreuve.

A titre d'exemple, des marques de freinage apparaissent au sol au fil des tours. ...



Il faut effectuer des réglages judicieux pour dompter les bolides.

Les effets spéciaux sont impressionnants.

V-RALLY 2 VS V-RALLY

Il est évident que d'un point de vue purement technique, V-Rally 2 surpasse le premier volet sous de très nombreux aspects. Le souci du détail y atteint des sommet. Les principales innovations viennent des différents modes de jeu et de l'intelligence artificielle des concurrents, beaucoup plus réfléchie – et donc, réaliste. Reste que la maniabilité, principale défaut de V-Rally premier du nom, a été revue. Elle est très instinctive, mais ne constitue toujours pas le summum dans le domaine de la simulation. Notamment, les nuances de la conduite ne sont pas encore bien ressenties. L'éditeur de circuits est une bonne initiative, tout comme le jeu à 4 simultanément ou alternativement, mais ces deux nouveautés ne suffisent toujours pas rendre V-Rally 2 suffisamment chaleureux pour plaire à tous les mordus de courses. Le même défaut que V-Rally 1.

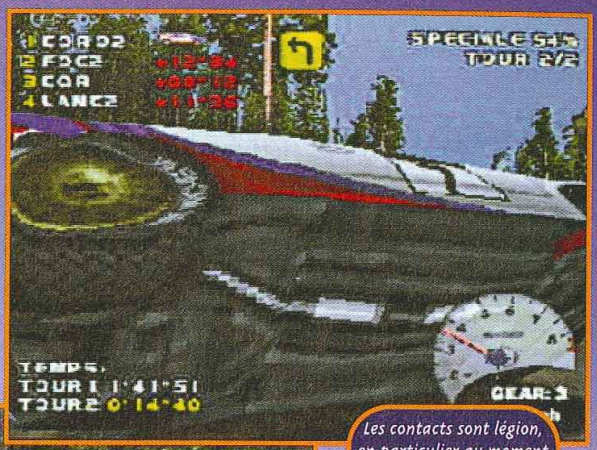
AVIS OUI, MAIS...

Il est évident que V-Rally 2 est un jeu magnifique, à la finition exemplaire et aux sensations haletantes. C'est un jeu que tous les fans de belles voitures se doivent de posséder. Mais au-delà de la diversité des modes de jeu et de la grande variété des pistes, il manque un peu de charme. Les réactions des différents véhicules sont assez uniformes, et les différents modes, excepté le Multijoueur, manquent de rythme et de variété. Les courses vont parfois très vite, peut-être même trop vite pour prendre le temps de savourer le pilotage.

TOXIC

RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION



Les contacts sont légion, en particulier au moment du départ. Les adversaires sont cependant moins agressifs que dans V-Rally premier du nom.

Vos adversaires ne font pas de cadeaux, et l'accident est parfois inévitable.

Les ralentis permettent d'admirer les pilotes à travers les vitres.

Les duels doivent être menés avec intelligence. Prenez appui sur l'adversaire pour négocier votre virage.

DES MONSTRES DE MÉCANIQUE

La 206 est une petite furie qui ne cesse de dérouter ses adversaires.

Vous retrouverez avec plaisir els plus célèbre voitures de rallye du monde. Choisissez votre véhicule en fonction de votre style de conduite. Il y en aura pour tous les goûts, de la petite nerveuse à la grosse caisse qui a beaucoup de mal à prendre les virages.

La Focus est la petite sœur de la Ford Escort. Son atout : une indéniable précision.

La Xsara est une voiture puissante, amenée à jouer un rôle majeur en Championnat.

La Saxo est un bon compromis entre nervosité et tenue de route. Agréable pour les débutants.

AVIS OUI !

C'est bo, c'est rapide, c'est fluide, c'est top classe. Par rapport au premier V-Rally, c'est un énorme progrès (je hais V-Rally). Mais, je reste quand même déçue par rapport à mes attentes. La maniabilité n'est pas réglée comme il le faudrait. Les "connaisseurs" vous diront qu'elle est très "arcade". Mais, à mon avis, non. Elle n'est pas arcade. Elle est bourrine et imprécise. Les dérapages sont difficilement dosables. On est loin de la finesse de Colin McRae Rally, que je classe toujours en tête dans le genre sur Playstation.

GIA

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

••• L'Espagne, la Corse et même la Finlande sont au rendez-vous, avec leurs spécificités géographiques et leur sol de nature différente. Bitume ou neige, tous les cas de figure traditionnels sont présents. Au total, vous pourrez parcourir quatre-vingt-douze pistes ou terrains spéciaux dans douze pays différents. C'est plus de 300 km de route, avec croisements, raccourcis et doubles voies à découvrir au hasard des innombrables rallyes.

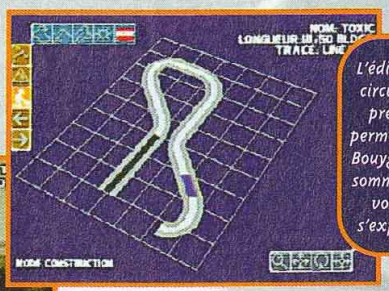
Des modes à la mode

Le mode Arcade est rapide et débridé, mais les réactions des véhicules sont moins réalistes. Trois niveaux de difficulté progressive vous attendent.
Le mode Trophy propose de participer à une série de huit courses au bout desquelles la première place vous donne le trophée et vous ouvre la porte d'un autre trophée à la difficulté accrue. En tout, trois trophées sont accessibles.
Le mode Time Trial est réservé aux pilotes les plus rapides et permet de s'entraîner précisément sur des parcelle de pistes. A noter que quatre joueurs pourront s'affronter, en écran partagé ou à tour de rôle. La principale innovation tient dans la possibilité d'éditer son propre circuit selon son bon plaisir. Un gadget qui offre un plus non négligeable, tout comme la gestion du véhicule – passage obligé pour les mécaniciens en herbe. De nombreux paramètres, comme la dureté des freins ou la souplesse des suspensions, sont précisément ajustables. Ces réglages sont particulièrement importants dans le mode Championnat, où leur justesse sur toute la durée des trois saisons fera la différence.

NOUVELLES FRONTIÈRES

On voit du paysage avec V-Rally 2 ! Aux quatre coins du monde, les pistes vous attendent pour un dépaysement total.

La Corse est une terre de contrastes. Même le mauvais temps n'arrive pas à gâcher la beauté du paysage.

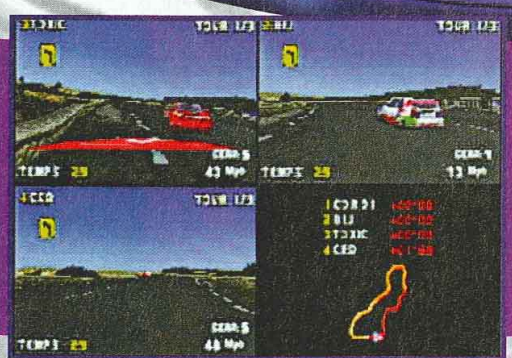


L'éditeur de circuits est précis et permettra au Bouygues qui sommeille en vous de s'exprimer.

Le sol anglais est rendu glissant par les pluies fréquentes.

PLUS ON EST DE FOUS...

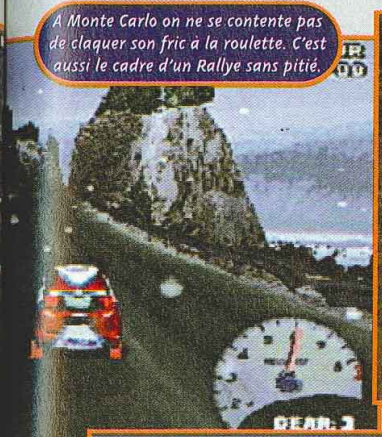
Le mode Multijoueur est très complet, puisqu'il permet de concourir à quatre simultanément, mais aussi chacun son tour dans tous les modes de jeu. Une initiative qui satisfera tous les types de joueur.



La Finlande est un pays boisé. Le principal souci des pilotes finlandais : éviter les bouleaux.

L'Italie et les Italiennes ont des charmes éclatants. Parcourir leurs courbes sinueuses est un régal.

La Suède : un beau défi. Mais ne faites pas comme Switch, n'oubliez pas les pneus neige !



A Monte Carlo on ne se contente pas de claquer son fric à la roulette. C'est aussi le cadre d'un Rallye sans pitié.

Les conseils du copilote sont toujours avisés. Ils servent à anticiper les virages et à ne pas perdre de temps.

L'Espagne est un haut lieu touristique. Il faudra adapter les suspensions à la dureté du sol : elles doivent être très dures.

Le bruit des moteurs perturbe le silence de la nuit portugaise.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : EDEN STUDIO
- Éditeur : INFOGRAMES
- SIMULATION DE RALLYE
- 1 À 4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (3 BLOCS)
- Compatible : DUAL SHOCK MULTITAP
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 93%

Un rythme haletant comme une bande-annonce de film. Du grand art !

GRAPHISMES 93%

Les bolides sont énormes et splendides, et les décors variés... Une merveille !

ANIMATION 92%

À couper le souffle ! Même en mode 4 joueurs, les sensations sont extrêmes.

MUSIQUE 85%

Rien de très original. Du rock puissant, sans inspiration.

BRUITAGES 88%

Le son des moteurs est très moyen, mais les autres bruitages sont corrects.

DUREE DE VIE 92%

Beaucoup de modes, dont le Multijoueur qui décuple le plaisir.

JOUABILITE 89%

Les commandes répondent bien. Une conduite un peu systématique cependant.

INTERET 90%

Beau et complet, V-Rally 2 privilégie les sensations fortes. Le réalisme des réglages est contrebalancé par des réactions en course parfois exagérées.

Syphon Filter

Si vous ne voulez pas bronzer idiot cet été, voici un titre à emmener absolument à la plage. Et ne faites pas comme Switch, n'oubliez pas votre Playstation à la maison.

Ne vous fiez pas au titre : Syphon Filter n'est pas une simulation de plomberie, mais bien une sorte de Metal Gear, avec un univers entièrement en 3D et un mélange d'action et d'aventure. Cette fois encore, votre héros est un tireur d'élite super entraîné qui fait équipe avec une charmante jeune femme... Et là encore, elle va se faire enlever ! Ah, ces femmes... On passe notre temps à les sauver ! Pour faciliter vos recherches, vous disposez d'un gros attirail : simple pistolet, divers fusils d'assaut, fusil à pompe, à lunette, à moustache, et même un lance-grenades... L'ambiance est plutôt réussie, avec des doublages en français corrects.

A pas de loup

Pour finir un niveau, vous devrez atteindre certains objectifs. Sinon, vous êtes assez libre de circuler suivant votre instinct. L'aventure n'est pas linéaire, et certains détails changeront suivant l'ordre dans lequel vous remplirez vos missions. Le jeu mise beaucoup plus sur l'action que Metal Gear, avec des phases de combat très fun, mais pas évidentes. Ce parti pris n'est pas pour autant plus bourrin, puisque là aussi, vous pourrez utiliser un fusil de précision. Ce qui est loin d'être superflu, vu le nombre d'ennemis...

Comme dans nombre de titres récents, vous devrez vous montrer prudent et avancer à pas de loup. Et pour espérer survivre, il ne faudra pas hésiter à rester à couvert, caché derrière des caisses, par exemple.

La vie au grand air

Votre héros peut avancer doucement, s'accrocher à des poutres, monter sur à peu près n'importe quoi, se retourner brusquement, "strafer" sur les côtés, faire une roulade... Il y a aussi un "lock" automatique qui verrouille votre cible et vous permet de rester très mobile tout en tirant. Une option très pratique, notamment lorsque vous êtes cerné. Il y a énormément de niveaux, dont beaucoup en extérieur. Avis aux claustrophobes : vous ne resterez pas enfermé dans des égouts sombres...

Utilisez le radar pour détecter les ennemis cachés.

ELECTROCHOC

Lorsque vous n'avez plus de balles, il ne vous reste plus qu'un seul espoir : une sorte de "Taiser" amélioré. Cette arme envoie un long filin conducteur d'électricité, vous permettant d'électrocuter votre victime jusqu'à ce qu'elle s'enflamme... On ne fait pas dans la dentelle.

Cet ennemi imprudent s'est fait griller...

Il tombe à point, celui-là.

Le fil est vraiment très long...

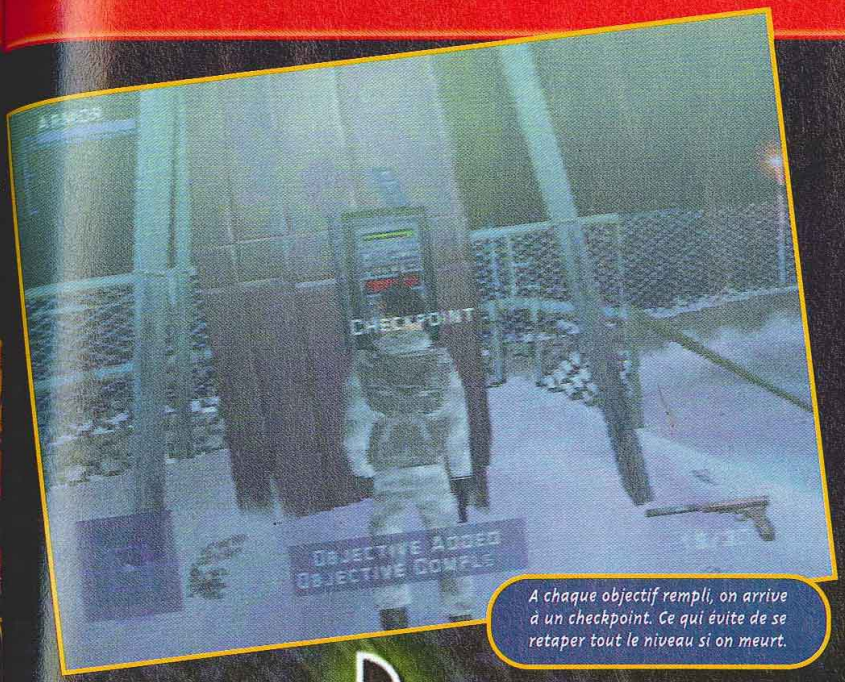
Ménagez vos munitions...

Le sang coule, mais on est loin des torrents d'hémoglobine.

AVIS OUI !

Syphon Filter évoque Metal Gear, mais bien qu'il contienne lui aussi des énigmes, il reste beaucoup plus arcade. Les combats jouent un rôle bien plus important, et deviennent vite très chauds. Grâce à une difficulté assez élevée et à la vingtaine de niveaux, la durée de vie est conséquente ! La réalisation technique est très propre, et les décors très variés. De plus, le jeu est assez ouvert. Bref, Syphon Filter devrait vous passionner.

PANDA



A chaque objectif rempli, on arrive à un checkpoint. Ce qui évite de se retaper tout le niveau si on meurt.

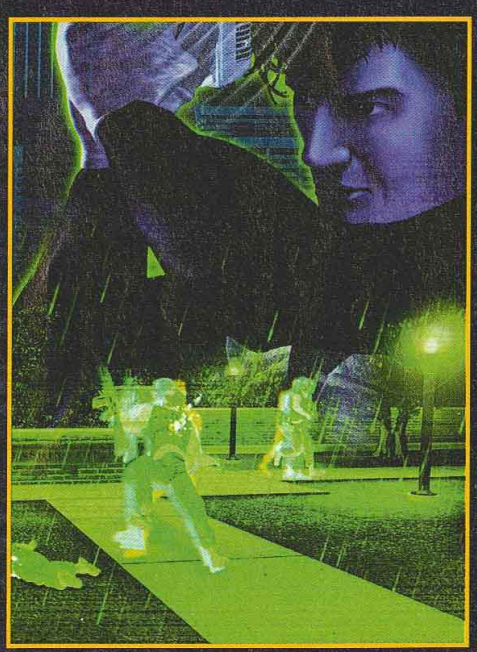
Syphon Filter

TM

AVIS OUI !

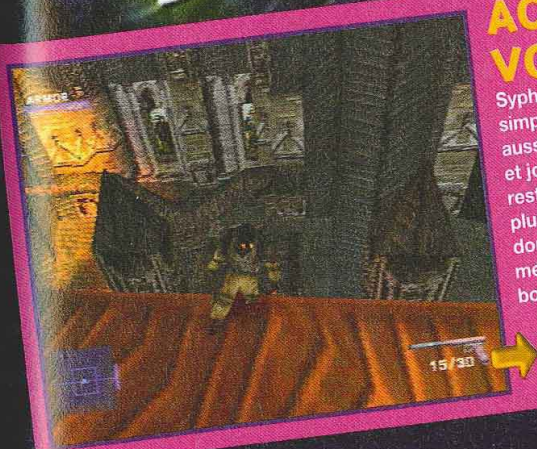
Comme tout le monde, j'avais craqué sur Metal Gear. Mais être tout le temps confiné dans les sous-sols m'avait rendu claustrophobe. Syphon Filter apporte un bol d'air... Les scènes d'action dans des décors bien plus variés (église, base militaire...) apportent un vrai plus. Niveau artillerie, le joueur ne sera pas en reste. Côté scénario, rien à redire non plus, les rebondissements sont nombreux, et ça blaste dans tous les sens. Bref, un concurrent sérieux pour le hit de Konami, qui garde quand même l'avantage pour son ambiance.

SWITCH



ACCROCHEZ-VOUS !

Syphon Filter n'est pas un simple jeu de blast. Vous devrez aussi vous accrocher aux parois et jouer à l'acrobate ! Tout en restant discret, car rien n'est plus plaisant que de s'approcher doucement d'un garde pour lui mettre une balle dans le dos à bout portant. Si.



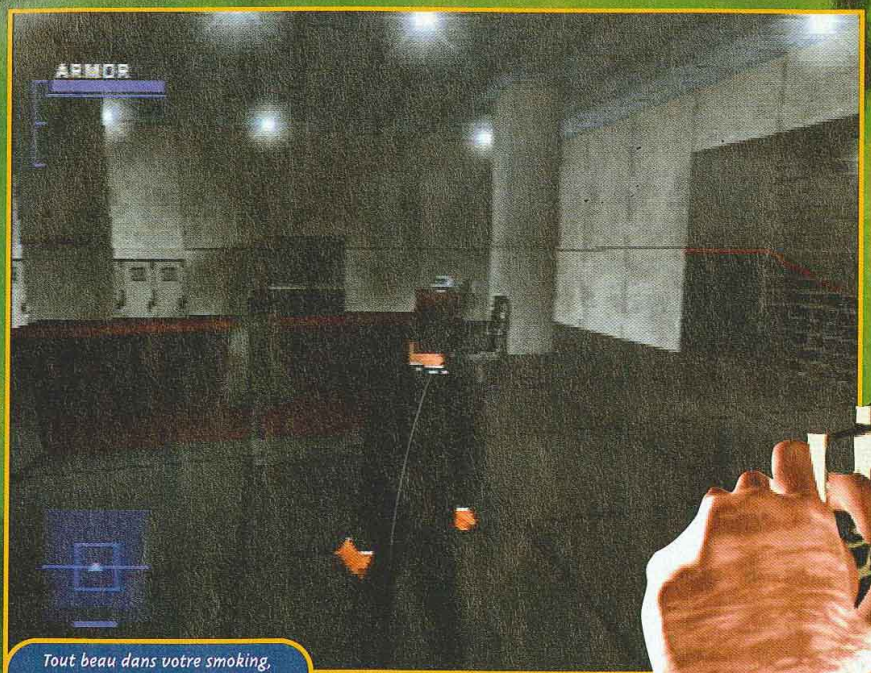
Comme cette chère Lara... vous allez crapahuter.

AVIS OUI !

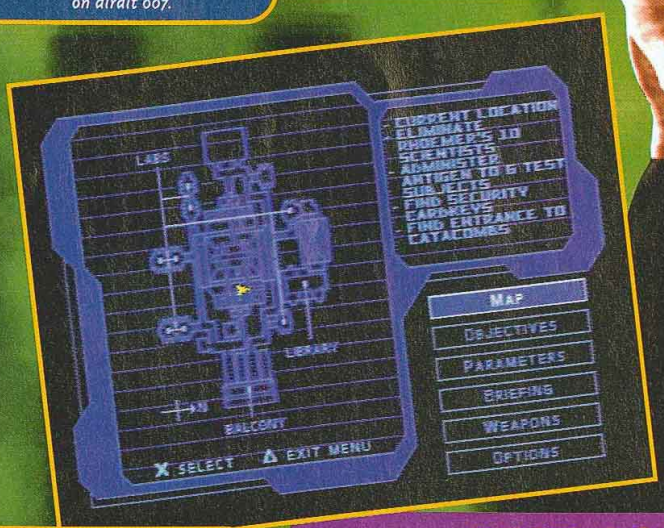
Syphon Filter est un jeu d'action passionnant qui a fait un carton mérité aux US. Bon, vous allez me dire que du moment qu'on tire sur tout ce qui bouge, j'aime... Oui, mais Syphon Filter a bien d'autres qualités : un scénario bien ficelé, un mode sniper très plaisant et des missions variées. Il est tellement prenant que j'en viens même à apprécier les moments où il faut s'infiltrer discrètement plutôt que foncer dans le tas en tirant sur tout ce qui bouge ! Un jeu d'action certes très différent de ceux habituellement développés par les studios de Sony, mais une réussite.

AHL

syphon filter



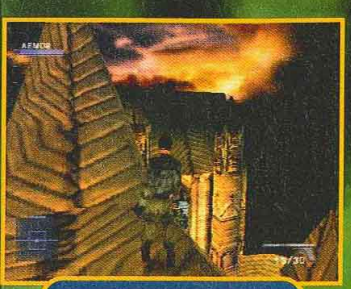
Tout beau dans votre smoking, on dirait 007.



La carte vous montre les endroits clefs, et vous évite d'errer comme une âme en peine.

DEAD AGAIN

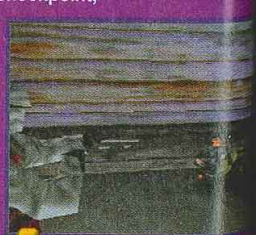
Soyons clairs : ce jeu n'est pas évident, et vous irez au tapis un certain nombre de fois. En cas de décès prématuré, vous reprendrez votre partie au dernier checkpoint, à la fin de la mission précédente.



Les décors sont superbes.

A bout portant, face à une arme automatique... vous n'avez pas fait long feu.

Et un bond de trois mètres en arrière sous l'impact...



Un canon d'hélico, argh !

Ce boss rappelle v
il sent mêm

Pris entr
Et en plu

Ces comm
portent d
pare-ball
Visez don

On se voit en vue
et en transpa
lorsqu'on re

Un moment
absolume

Ce boss rappelle vaguement quelque chose... il sent même un peu la pompe.

HEAD SHOT

Pour descendre les snipers et les commandos porteurs de gilets pare-balles, il n'y a pas trente-six méthodes...
La plus simple et la plus efficace consiste à prendre son fusil à lunette et à aligner tranquillement la cible avant de lui mettre une bastos dans la tête.
Comme dans Metal Gear ou MDK, le mode Sniper donne droit à un zoom vraiment impressionnant.

Pris entre deux feux... Et en plus il faut viser !

Ces commandos portent des gilets pare-balles... Visez donc la tête !

Un tireur de moins, les rues seront plus sûres.

On se voit en vue subjective et en transparence lorsqu'on recule.

Un moment difficile : Il faut absolument viser la tête.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 989 STUDIO
- Éditeur : SONY
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%
Des scènes cinématiques assez sympa, et un doublage en français très correct.

GRAPHISMES 91%
C'est beau, et surtout très varié.

ANIMATION 89%
Aucun problème de ce côté-là.

MUSIQUE 85%
Assez peu présente dans le jeu.

BRUITAGES 87%
Classiques, mais efficaces.

DUREE DE VIE 98%
Avec la vingtaine de missions, vous en aurez vraiment pour votre argent.

JOUABILITE 92%
Pas de problèmes de caméra. Au pad analogique, le perso répond très bien.

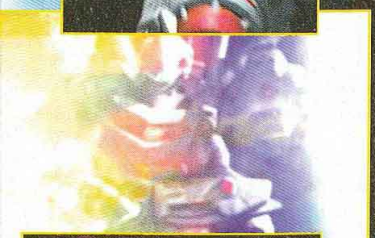
INTERET 92%

Syphon Filter est tout simplement, avec Driver, le meilleur jeu Playstation, depuis Metal Gear et FFVIII. Vivement les vacances !

OMEGA BOOST

L'introduction de ce jeu décoiffe. À tel point que Switch s'est senti obligé de mettre la musique à fond, pour le plus grand plaisir de tous ses collègues ! Même Niiico est sorti de sa torpeur. Quant au Panda, imperturbable, il a shooté tout ce qui lui tombait dessus...

Dès qu'on se mange un pilier, on rebondit et il est difficile de reprendre le contrôle.



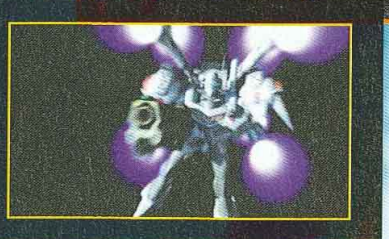
Omega Boost vous met aux commandes d'un battletech — un robot armé d'une mitrailleuse laser. Vous pouvez locker vos ennemis, avec exactement le même système que dans Panzer Dragoon. Il suffit de passer son viseur sur les vaisseaux ennemis pour les verrouiller. Votre robot de combat est également équipé de boosters dorsaux qui lui permettent d'aller très vite pour un court instant. Un gadget très utile pour échapper au feu nourri de certains boss. Et des boss, vous allez en croiser un bon paquet tout au long des neuf niveaux. Les ennemis déboulent par vagues successives. Il faut donc être constamment sur le qui-vive. Quant à l'ambiance sonore, elle plaira aux amateurs de guitares électriques

Maniable et prenant

On peut jouer aussi bien au pad analogique qu'avec la croix de direction. Dans les deux cas, la maniabilité est impeccable. En appuyant sur "L2", vous faites une sorte de Furie si dévastatrice, qu'elle peut annihiler un boss. Bien entendu, il est hors de question de l'utiliser à tout bout champ ; il faudra attendre que la barre d'énergie soit remplie. Par contre, vous pourrez aller à peu près dans toutes les directions, même si vous êtes un peu guidé. Et puis, n'oubliez pas de surveiller vos arrières, car les ennemis n'arrivent pas toujours en face de vous. Ce serait trop simple...

Un radar (en bas à gauche) vous indique où se trouvent les ennemis.

Un niveau extrêmement difficile.



AVIS OUI !

J'avoue qu'Omega Boost est mon type de jeu. J'adore les shoot them up avec une action endiablée, et où tout se joue sur les réflexes ! Il y a plein de boss, et le vaisseau ressemble à s'y méprendre au battletech de Macross. Dommage que les décors n'aient pas été mieux travaillés, car il n'y a pas à dire, ce jeu accroche vraiment. Tous les vieux amateurs de shoot peuvent se ruer dessus, car, même s'il est en 3D, on retrouve l'esprit des meilleurs titres en 2D !

PANDA

AVIS

SWITCH

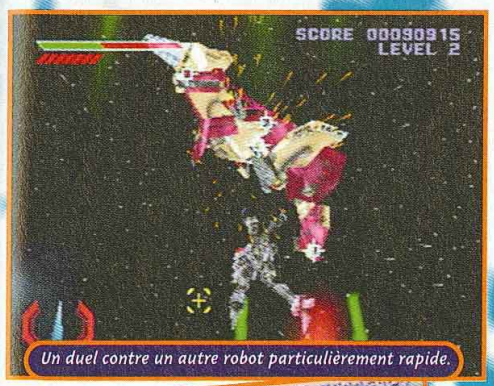
Un duel contr

Ça sa

AVIS OUI !

Omega Boost est le premier shoot en 3D libre ! L'ambiance est vraiment bonne, façon Robotech. Les cinématiques mélangent, sur fond de rock détonant, images de synthèse et FMV de très bonne qualité. Une maniabilité assez souple et des combats carrément infernaux, l'animation durant ces derniers est impressionante. Seul reproche, les décors spatiaux sont un peu vides. Quoi qu'il en soit Omega Boost est le meilleur shoot en 3D libre sur Playstation !

SWITCH



Un duel contre un autre robot particulièrement rapide.

Les escadrilles se suivent et connaissent toutes le même sort.

Ça saute de tous les côtés.

Il faut utiliser sa super arme pour liquider ce boss galère.

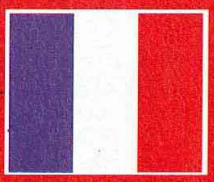
FORMAT : GRAND PATRON

Vous allez rencontrer pas mal de boss tout au long du jeu, deux voire plus par niveau. Ils sont énormes, avec une puissance de feu monstrueuse. Bref, il va falloir trouver la bonne tactique pour les descendre. Le plus souvent, il faut les locker de loin avant de balancer la sauce, puis de s'enfuir au loin avec les boosters. Une méthode à l'image du Panda... mais la fin justifie les moyens.

Les boss sont énormes, et réservent quelques tours pendables avant de mourir.

Il faut se retourner, car ce boss arrive par-derrière, comme le grand vicaire.

Il ne faut surtout pas se laisser attraper par ce boss...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 93%
Un bon mélange d'images de synthèse et de film très pêchu.

GRAPHISMES 85%
Des décors un peu vides.

ANIMATION 97%
Très rapide tout en restant fluide, incroyable.

MUSIQUE 90%
Un peu hard-rock sur les bords, tout ce qu'on aime.

BRUITAGES 87%
Quelques digits vocales. C'est très bien dans l'ensemble.

DUREE DE VIE 80%
Huit niveaux, plus celui du boss final : un peu court, comme la plupart des shoot.

JOUABILITE 92%
La prise en main est impeccable.

INTERET 89%

Une ambiance excellente pour un shoot très fun. Dommage qu'il n'y ait pas de meilleurs décors.

Crédit photos : copyright © 1999, Lucasfilm Ltd.

STAR WARS —EPISODE I— RACER

Pour une fois qu'un jeu sort en version officielle quasiment en même temps qu'en import, c'est le film qu'on attend. Pourquoi tant de haine ?

Quel dommage de ne pas avoir vu le film avant d'avoir testé ce jeu, l'ambiance n'aurait pas du tout été la même... Et impossible de juger si le jeu reprend fidèlement le design du film ! D'après Switch, le film sort en juillet en Angleterre ! Donc, réservez un week-end.

Le radar, en haut à droite, vous montre la piste et les autres concurrents.

Des circuits très longs

Assez parlé cinoche. Le jeu est en 3D et reprend le principe de WipEout. On choisit son pilote et son engin, tirés, bien sûr, du film que seul Switch a pu voir (Grrr...). Chaque vaisseau a des caractéristiques — vitesse, maniabilité, accélération, tenue de route... — qui lui sont propres. On trouve un bon paquet de circuits très longs. A l'intérieur d'un même circuit, les décors varient et on a le choix entre différentes routes. À vous de trouver la plus rapide

LES RACCOURCIS

Les courses ne sont pas linéaires pour un sou, et il y a parfois trois ou quatre chemins différents. Les plus courts ne sont pas toujours les plus faciles, mais il faut absolument les prendre. Vous galérerez au début, le temps de vous repérer. Mais le pilotage des vaisseaux est assez facile, et on n'a pas vraiment besoin de soigner ses trajectoires.

On voit bien sur la carte que les pistes se rejoignent.

AVIS OUI !

Bien que le jeu soit un peu facile, vous en aurez pour un bon moment avant de le finir, vu le nombre de courses. Avec le Rampak, le jeu est très beau, même si l'animation n'est pas toujours très fluide... mais il faut dire que ça va très vite. La maniabilité est excellente et on entre facilement dans le jeu. Bref, ce Star Wars Racer est un bon cru, pas très original, mais efficace. Cela dit, je reste sur ma faim, et il faudra que j'y rejoue après avoir vu le film.

PANDA

Il y a quatre

pour griller vos
Le jeu est comp
le Rampak, qui
indispensable,
recommandé. S
accessoire, les
pixélisées et pa
effet. En revanc
net et lisse com
carte accélérat
un transfuge du

Nitro, boos

En mode Cham
terminer chaqu
d'accéder à la s
de suite jusqu'à
soient toutes d
Pour obtenir de
personnages, il
très bon temps
courses. Pour c
tentés par le cô
Force, Dark Swi
détaillera tout ç
rubrique Tips. C
de même qu'il n

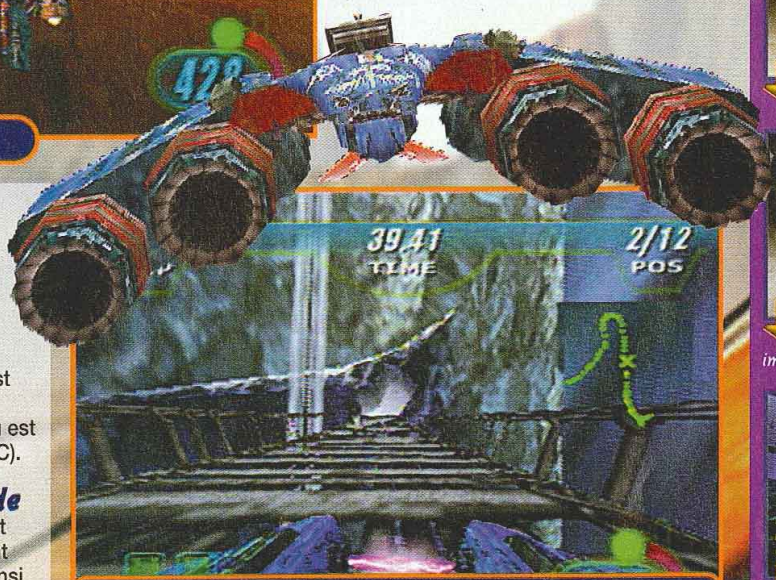
AVIS OU

Retrouver l'at
à fond la cais
régal. L
sonnag
jeu es
assez
multip
à avanc
vaisseau
d'amélio
pièces
vérita
jouabilit
d

SWITCH

Il y a quatre vues différentes.

Attention à ne pas briser la glace.



Cette vue n'est pas très pratique, mais elle donne une bonne impression de vitesse.

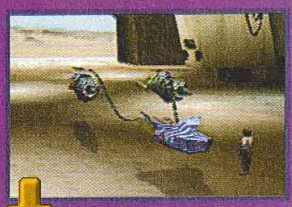
pour griller vos adversaires. Le jeu est compatible avec le Rampak, qui, sans être indispensable, est vivement recommandé. Sans cet accessoire, les textures sont pixélisées et pas du plus bel effet. En revanche, avec, c'est net et lisse comme avec une carte accélératrice 3D (ce jeu est un transfuge du monde du PC).

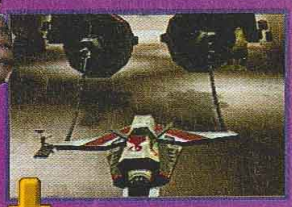
Nitro, boost et droïde

En mode Championnat, il faut terminer chaque course avant d'accéder à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes déverrouillées. Pour obtenir de nouveaux personnages, il faut réaliser un très bon temps sur certaines courses. Pour ceux qui seraient tentés par le côté obscur de la Force, Dark Switch vous détaillera tout ça dans sa rubrique Tips. On regrettera tout de même qu'il n'y ait pas de

LE VAISSEAU

Avant chaque course, vous pouvez admirer votre engin sous toutes les soudures.
On ne trouve pas grand-chose au niveau des contrôles, juste la gâchette qui aide à tourner en inclinant le vaisseau.


On vous a volé les roues !


Les réacteurs sont d'une taille impressionnante.

Le Replay est soigné et de bonne facture.

Un peu de stock-car ne peut pas nuire.

Avec le Rampak, les textures sont belles et nettes.

AVIS OUI !

Retrouver l'atmosphère du film dans cette course à fond la caisse à travers toute la galaxie est un régal. Les musiques, les décors, les personnages, tout y est. Grâce au Rampak, le jeu est vraiment beau. Les courses sont assez variées et proposent des passages multiples. Quand on commence à avancer et à récupérer de nouveaux vaisseaux, ça va très très vite ! Un système d'amélioration du vaisseau *via* l'achat de pièces compense l'absence d'armes véritables. Bref, la réalisation et la bonne jouabilité placent Star Wars Racer juste derrière (ou à la hauteur) de WipEout.

SWITCH

L'ACHAT GAGNANT

Vous pourrez acheter un paquet d'options pour booster votre engin. Commencez par acquérir un droïde pour réparer les dégâts du vaisseau en pleine course, vous ne regretterez pas votre investissement.

Ces droïdes ne sont pas super beaux, mais c'est la mode.

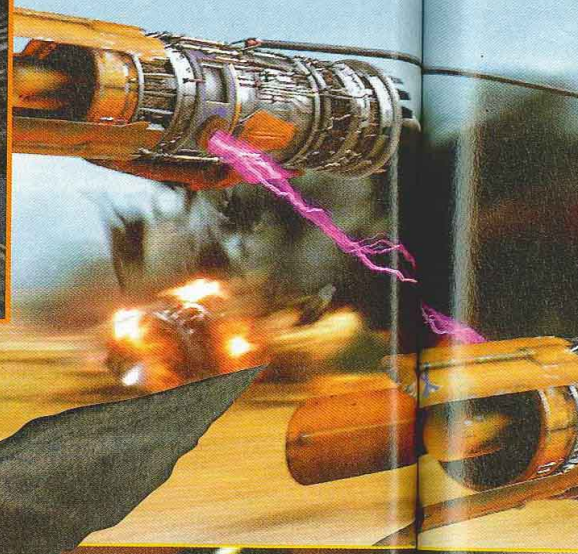
On peut aussi acheter des pièces d'occasion.

STAR WARS —EPISODE I— RACER

rayons laser, d'armes ni de bonus à ramasser pour exploser les concurrents. Heureusement, vous pouvez booster votre vaisseau en lui ajoutant de nouvelles pièces pour augmenter sa puissance. Vous pourrez même acheter une sorte de "nitro" qui vous boostera pendant un temps limité, mais à vos risques et périls...
Vous pourrez aussi acheter des droïdes qui répareront votre véhicule, car, à force de vous prendre tous les murs, vous finirez bien par perdre un moteur, de partir en vrille ou encore d'exploser.

Le numéro au-dessus des concurrents indique leur position.

Une course pleine de rebondissements, et un superbe ciel étoilé.



BOUM !

Votre vaisseau s'endommagera si vous vous mangez les murs. Normalement, on s'en tire sans trop de bobo (les dégâts que subissent vos réacteurs s'affichent à l'écran). Si par malheur vous explosez, vous perdrez quelques secondes, le temps qu'on vous remette sur la piste. Avec un peu de chance, vous aurez la joie de voir tous les concurrents vous dépasser dans le dernier tour, à quelques mètres de la ligne d'arrivée !

Un petit accrochage, rien de grave.

Avec un seul réacteur, vous êtes très mal barré, direction le mur le plus proche...

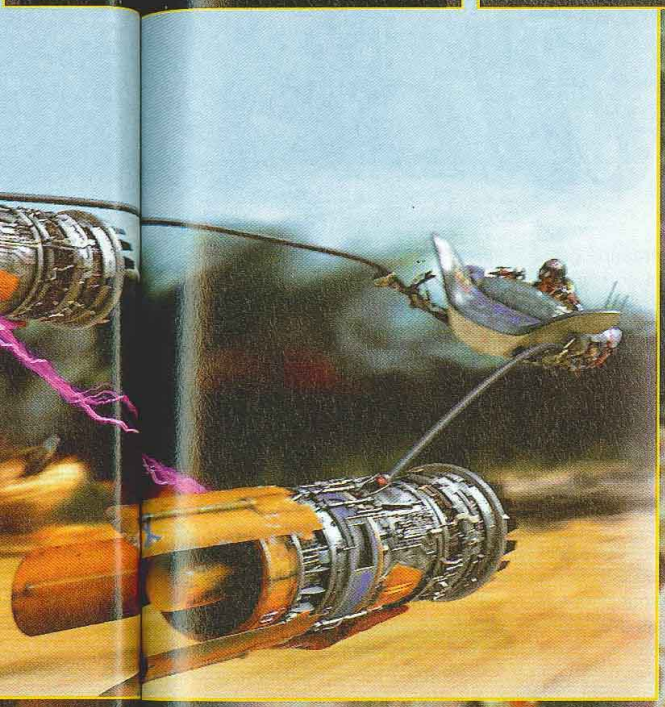
Ça racle un peu contre le mur...

Les vaisseaux montent jusqu'à 500 miles tout de même !

Ça glisse un peu sur la neige, ce qui est moyennement logique, vu que le vaisseau ne touche pas le sol.

Dans les tunn

Un



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : LUCASARTS
- Éditeur : LUCASARTS
- WIPEOUT-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (CARTOUCHE)
- Compatible : RAMPAK
- Vibrations : BONNES

RAMPAK

Le Rampak est l'accessoire indispensable pour ce jeu. Alors, si vous ne l'avez pas mais que vous voulez vous prendre pour un Jedi, vous savez ce qu'il reste à faire.

Sans Rampak, c'est tout de suite plus flou.

Le saut de l'ange... On n'y voit rien.

Sans Rampak. Les vaisseaux ont perdu leurs belles textures, mais l'animation est plus fluide.

Dans les tunnels, il n'y a parfois pas de gravité.

vaisseaux ent jusqu'à iles tout de même !

peu sur la qui est logique, vu u ne touche sol.

Un superbe coucher de soleil.

Un bel effet de lumière.

PRESENTATION 84%

Juste quelques petites scènes, mais un bel effort pour une cartouche.

GRAPHISMES 92%

... avec le Rampak. Mais 84% sans, car les textures deviennent laides.

ANIMATION 85%

Le jeu est très rapide, mais saccade par moments en haute-résolution.

MUSIQUE 88%

On retrouve certains thèmes du film.

BRUITAGES 83%

Assez moyens...

DUREE DE VIE 88%

Un bon paquet de courses à la difficulté progressive. Mais ça reste un peu facile.

JOUABILITE 93%

On rentre dans le jeu très facilement, le maniement du vaisseau est enfantin.

INTERET 90%

Pas de doute, ce jeu est un hit. Peut-être pas aussi bon que WipEout 64, mais néanmoins très fun et très varié.

Pool Palace

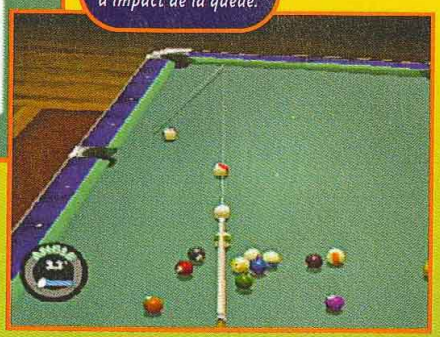
En règle générale, le billard se pratique dans les arrière-salles enfumées de vieux bars qui résistent encore et toujours à l'invasion de la "junk-food". Mais gare aux petits joueurs, ils risquent fort de se faire dépouiller par quelques innocents "débutants". Pool Palace arrive à point nommé pour éviter ces mésaventures.

Le jeu commence par une leçon. Vous y apprendrez les coups rudimentaires. Bien utile, ce mode d'apprentissage vous familiarisera avec les commandes avant d'attaquer le mode Story dans lequel les matchs d'anthologie ne manquent pas. Le mode 2 joueur permet de se lancer des défis entre amis avec les quatre variantes du billard américain : Nine Ball, Rotation, Eight Ball ou 14-1. Chaque variante possède ses propres règles qu'il faudra impérativement respecter pour espérer l'emporter. Le mode Trick Shot vous met au défi de réaliser certaines figures mythiques, dont la finesse n'a d'égale que la complexité. Observez bien ces exemples, et vous réussirez de véritables tours de magie.

Les options sont très nombreuses et offrent un confort conséquent pendant la partie. La puissance et la précision des coups de queue sont paramétrables. On peut également régler l'environnement audio visuel de la table et disposer librement les caméras autour. Le ralenti permet de revoir un coup sous tous les angles et à la vitesse désirée. Enfin, on peut consulter à loisir les règles des divers variantes pour bien en saisir toutes les subtilités. La difficulté est paramétrable, et on peut choisir entre les règles "amateurs", qui autorisent une marge de tâtonnement, et "professionnelles" où chaque erreur se paie comptant.

Les leçons sont indispensables pour maîtriser les effets et autres coups spéciaux.

Un effet rétro s'effectue en frappant la boule à sa base. Utilisez le bouton Carré pour préciser le point d'impact de la queue.



Les coups spéciaux sont difficiles à reproduire. Observez attentivement les premiers exemples.

Les caméras sont ajustables pour un confort total.

Prenez un bon départ dès le premier coup.

AVIS OUI, MAIS...

Il y a une condition essentielle à remplir avant de jouer à Palace Pool, c'est d'aimer éperdument le billard. Si c'est votre cas, ce titre sera une référence, car les graphismes sont bien réalisés, l'animation des boules est sans faille et les couleurs jettent bien. Le mode Story est intéressant, même si la variété n'est pas tout le temps de mise. Les possibilités de sortir des coups de champions sont nombreuses et la prise en main, est très simple. Mais, encore une fois, ce titre ne s'adresse qu'aux mordus de billard, car le rythme est loin d'être soutenu.

TOXIC

Les règles sont
le temps de bie

La ca
diffé

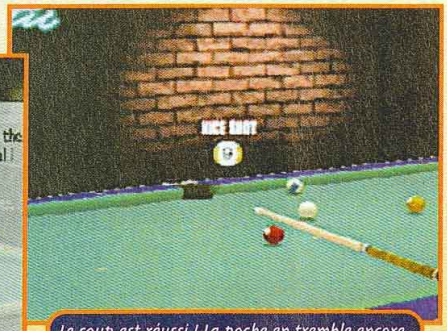
AVIS OU

Ça vous cha
pauvres zom
donc faire ur

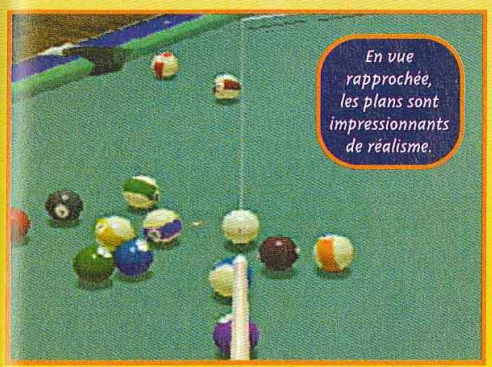
que
vou

VINCE

Les règles sont assez simples à saisir. Prenez le temps de bien en comprendre les finesses.



Le coup est réussi ! La poche en tremble encore.



En vue rapprochée, les plans sont impressionnants de réalisme.

La carte de la ville vous indique les différents endroits où vous rendre.

AVIS OUI, MAIS...

Ça vous chauffe les boules de massacrer de pauvres zombies qui ne vous ont rien fait ? Venez donc faire un petit billard, vous verrez, c'est très intéressant. Moi-même, je ne suis qu'un débutant. Pour commencer, on va miser, quelques dollars. C'est plus amusant avec un petit enjeu, n'est-ce pas ? Dites donc, vous vous défendez rudement bien. Allez, on se fait la revanche... On double la mise, d'accord ? On dirait que la chance a tourné. Vous voulez vous refaire ? C'est ça, allez au distributeur, je vous attends...

VINCE

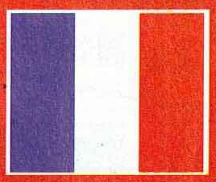
MODE STORY

Nombre d'aventures vous attendent dans le mode Story. Vous débutez avec une petite somme d'argent et l'ambition de vous faire un nom parmi les meilleurs joueurs de la planète. Vous évoluerez dans différents secteurs de la ville à la recherche d'adversaires à la mesure de votre talent. Sachez parier et faites fructifier vos gains

Joseph n'est pas un mauvais joueur, mais ce n'est pas non plus une pointure. Vous pouvez parier gros contre lui.

C'est le moment de miser. Attention à cette charmante demoiselle, elle possède un redoutable coup de queue (Tu le crois, ça ? ©AHL. II millénaire ap. J-C.)

La partie est gagnée ! Cherchez l'aventure ailleurs, ou bien augmentez les paris contre le même adversaire.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SUNSOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- BILLARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%
Bien rythmée, elle donne un bon aperçu de ce qu'un champion est capable.

GRAPHISMES 83%
Simples mais efficaces dans le cas présent.

ANIMATION 85%
La course des boules sur le tapis est fluide et on appréhende bien leur poids.

MUSIQUE 80%
Soûlante pendant les parties. Il ne tient qu'à vous de la supprimer.

BRUITAGES 83%
Le doux bruit des boules qui se frôlent et s'entrechoquent. Parfait.

DUREE DE VIE 90%
Conséquente pour les fans de billard, à condition de jouer entre humains.

JOUABILITE 87%
Commandes très clairement expliquées. Doser ses coups devient vite un plaisir.

INTERET 83%

Une belle réalisation, simple et sans prétention, qui réjouira les connaisseurs. Les parties s'enchaînent bien et le mode Story pimente la difficulté.

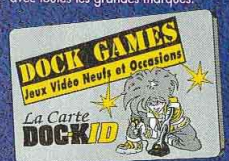
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

790F

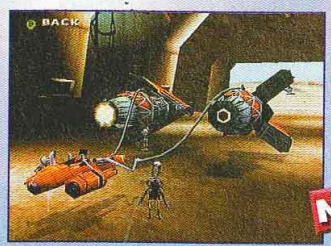
PACK F1
CONSOLE NINTENDO 64
+ F1 WORLD GRAND PRIX

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



Star Wars Episode 1, l'événement cinéma 1999. Plongez vous dans la scène de course en Pod Racer et incarnez Anakin Skywalker un jeune garçon qui fera plus tard règner la terreur sous le nom de Dark Vader. *N64*

NINTENDO 64

Des améliorations technologiques ont été apportées pour cette version II, intelligence artificielle renforcée, difficulté plus progressive... Vivez la nouvelle saison de F1 à la meilleur place : celle du pilote ! *N64*

PROCHAINEMENT OUVERTURES
ESPAGNE PORTUGAL LUXEMBOURG

NOUVEAUX MAGASINS
FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST OMER
5, rue de Calais
03.21.28.45.45

LORIENT 2 CENTER
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.60.07.79

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
(Tél. voir minitel)

NIORT CENTER
NOUVELLE ADRESSE 100m²
7, rue Ste Marthe
05.49.77.05.13

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

COLMAR
Passage St Martin
(Tél. voir minitel)

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29

PAMIERS
12, rue Victor Hugo
(Tél. voir minitel)

GAP
55, rue Carnot
04.92.56.09.66

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

ANGOULEME CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
02.32.08.03.03

AVIGNON CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
4, rue du Vieux Sextier
04 90 82 22 61

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	NOUVEAU	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	NOUVEAU	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.66.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP	NOUVEAU	Tél : 04.92.56.09.66
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.41.75
LILLE 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS	NOUVEAU	(consulter le minitel)
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST OMER	NOUVEAU	Tél : 03.21.28.45.45
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

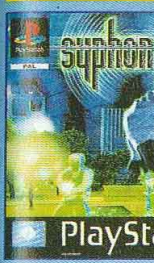
TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES*
[3]MSE, 2,23f/mn

IFANE COMPO 04.72.72.06.11

Après le succès phénoménal
goûtez aux sensations u
conduite de V-Rally 2. Réal
sé à l'extrême, pilote et co-
més, déformation et encrass
voitures en temps réel... !

369F

De terrifiants terroristes
génération menacent la r
détiennent un dangereux vi
Syphon Filter.



OFFRE EXCLUSIVE DOCK GAMES
UN
OFF
AUX 1000 PR

OFFRE EXCLUSIVE DOCK GAMES
UN T
OFF
AUX 1000 PREM
CONSOLE

SI VOUS AVEZ
VOTRE VILLE, C

Notre concept de partena
des centres-villes ou des
matique de gestion, centr
Si vous avez un projet ou
INTER DEAL Groupe D

* Selon le stock des magasins, l'ét
achat, voir les conditions dans ch
Certains prix peuvent varier selon

Après le succès phénoménal de V-Rally, goûtez aux sensations uniques de conduite de V-Rally 2. Réalisme poussé à l'extrême, pilote et co-pilote animés, déformation et encrassement des voitures en temps réel... ! *PSX*

369F

NEW

OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES

+1 CARTE MEMOIRE OFFERTE

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
ANALOGIQUE VIBRANTE

790F

OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES

+1 CARTE MEMOIRE OFFERTE

De terrifiants terroristes d'une nouvelle génération menacent la race humaine. Ils détiennent un dangereux virus génétique : Le Syphon Filter. *PSX*

NEW

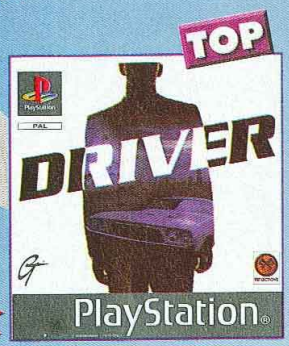
NEW

Vous pensez tout connaître de votre monde ? Un monde simple, balisé par des repères où la notion de bien et de mal sont clairement définis. Mais dès votre arrivée dans Silent Hill vous comprendrez que toutes ces certitudes ne sont qu'illusions... *PSX*

OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES

UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 500 PREMIERS ACHETEURS

TOP



En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous devrez faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais... *PSX*

OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES

UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS

NEW

Depuis que Croc a été banni pour une autre dimension, le village des Gobbos s'ennui. Aidez-le à repartir dans de nouvelles aventures ! *PSX*

TOUT L'ÉTÉ PLUS DE 10 000 CADEAUX A GAGNER

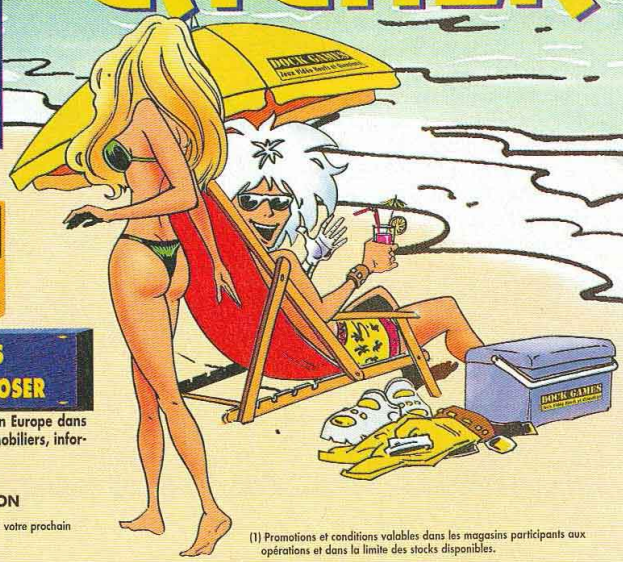
GAME BOY COLOR

499F

NEW

OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES

UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS D'UNE CONSOLE GAME BOY COLOR



SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offres valables dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles
Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

LUNAR 2

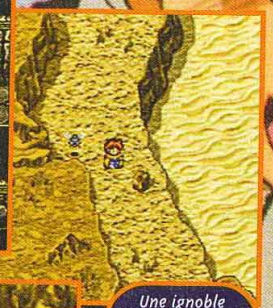
Après un passage sur Saturn, Lunar 2 débarque enfin sur Playstation, juste au moment où le premier épisode sort enfin en anglais après des années d'attente. Espérons que la traduction de ce second épisode ne sera pas aussi longue !

Lunar 2 commence comme Wild Arms, même si, en fait, c'est le contraire, vu que Lunar 2 est bien plus ancien.
Votre héros est un "Dragon Master" débutant accompagné d'une petite chatte rose qui parle. Bien entendu, le groupe s'étoffera d'autres personnages au fur et à mesure que vous avancerez dans votre quête.

Un air de déjà-vu

Ce deuxième épisode reste dans l'esprit du premier, car Lunar est une trilogie qui nous vient de la Megadrive. Il était très en avance sur son temps, et garde quelques particularités, mais c'est désormais un classique.
On y retrouve avec plaisir le même système d'icônes pour les combats et l'équipement, ce qui évite une bonne partie des galères habituelles dues au japonais. Les monstres ne sont pas tout le temps invisibles, ce qui est très agréable, même s'il sera difficile d'en éviter certains.
Comme d'habitude, vous devrez discuter dans les villages avec tous les personnages rencontrés. Les héros gagnent de l'expérience et des pouvoirs à force de combats.
Le jeu est en outre entrecoupé de scènes cinématiques qui illustrent chaque passage important de l'histoire.

On commence par s'enfuir d'un donjon après avoir volé une pierre.



Une ignoble mouche géante, vous poursuit.

Les icônes sont facilement identifiables. Par exemple, utilisez la plume pour sauvegarder.

AVIS OUI, MAIS...

Lunar fait partie du clan très fermé des RPG mythiques, comme Final Fantasy, Tengaimakiyo... Ce deuxième épisode a subi un léger lifting, avec quelques zooms et de jolis décors. Mais cela reste un peu léger pour une console 32 bits. On retrouve avec plaisir les icônes si plaisantes de Lunar, et qui rendent le jeu si facile d'accès. Avec ses trois CD, Lunar 2 vous en mettra plein les mirettes. A réserver aux amateurs éclairés qui ne seront pas effrayés par le style vieillot.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GAME ARTS
- Éditeur : KADIKAWA
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION	*De superbes dessins animés avec quelques images de synthèse.*	95%
GRAPHISMES	*Malgré son aspect un peu 16 bits, Lunar 2 est soigné.*	88%
ANIMATION	*Dans ce genre de jeu, l'animation n'est pas un critère.*	-%
MUSIQUE	*De bons thèmes musicaux, agréables à écouter.*	90%
BRUITAGES	*Quelques digits vocales. C'est si rare sur PSX.*	85%
DUREE DE VIE	*On en reparlera dans un mois... si vous n'êtes pas bloqué.*	90%
JOUABILITE	*Le système d'icônes est parfait, le japonais gêne moyennement.*	85%

INTERET 89%

La saga des Lunar est célèbre, même si le jeu est vieillot. Un grand classique.

(c) 1998 NAMCO LTD., All rights reserved

CONCOURS

EXCLUSIF !
en direct du Japon

RIDGE RACER TYPE 4

CONSOLES + 94%

> **"Ridge Racer Type 4 est de très loin la plus belle course de voitures sur PlayStation, avec 320 véhicules disponibles et 15 musiques d'enfer"**

MONTRE RIDGE RACER TYPE 4 :

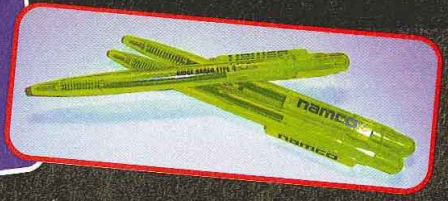
MARQUE : " SEIKO ", LIGNE " ALBA " MONTRE DIGITALE / AIGUILLES (HEURE, MINUTE, SECONDE) 5 BOUTONS DE FONCTIONS CORPS MÉTAL ET BRACELET PLASTIQUE SOUPLE ÉTANCHE JUSQU'À 10 BARS FONCTIONS : CALENDRIER, CHRONOMÈTRE AVEC FONCTION DE COMPARAISON DU TEMPS PAR TOUR (COURSE), MÉMORISATION DE TEMPS, TIMER ALARME : 5 ALARMES PEUVENT ÊTRE RÉGLÉES AU COURS D'UNE JOURNÉE. ELLES SONT GÉRÉES INDÉPENDAMMENT LES UNES DES AUTRES LUMIÈRE (CADRANT DIGITAL) ET ÉLECTROLUMINESCENCE POUR LA PARTIE AIGUILLE.

TOUS LES MOIS*
les 50 meilleurs scores gagnent :

1er prix :
1 montre Seiko/Ridge Racer Type 4
+ 1 pendentif Lizard
+ 1 Stylo Ridge Racer Type 4

du 2e au 5e prix :
1 pendentif Lizard
+ 1 Stylo Ridge Racer Type 4

du 6e au 50e :
1 Stylo Ridge Racer Type 4



COMMENT PRENDRE UNE BELLE PHOTO ?

- ETEIGNEZ TOUTES LES LUMIÈRES,
- PLACEZ VOUS À 1 MÈTRE DE L'ÉCRAN ENVIRON,
- N'UTILISEZ PAS DE FLASH.
- N'ENVOYEZ NI CARTOUCHE MÉMOIRE, NI K7 VIDÉO. SEULES LES PHOTOS SERONT PRISES EN COMPTE !

Comment participer ?

- Effectuez le meilleur temps au tour sur la course "Helter Skelter" avec la voiture de votre choix***.
- Prenez une photo d'écran de votre temps dans le tableau des scores (lap records).
- Envoyez-la avec vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse) avant la date limite** à :

Consoles + / Concours
Ridge Racer Type 4
150 rue Galliéni
92514 Boulogne cedex

*1er mois : du 26 mai au 22 juin 1999 - 2e mois : du 23 juin au 27 juillet 1999 - 3e mois : du 28 juillet au 25 août 1999 - ** le cachet de la poste faisant foi. - *** Sur jeu version Pal seulement.

(c) 1998 NAMCO LTD., All rights reserved

Mégahit

LEGEND OF KARTIA

Kartia était déjà sorti en version américaine il y a pas mal de temps. Le voici maintenant en version française. Et, pour une fois, la traduction n'est pas salopée...

Legend of Kartia est un simulation/RPG entièrement en 3D, dans la lignée de Final Fantasy Tactics ou de Vandal Heart. Vous êtes dans un monde d'heroic-fantasy dans lequel la magie repose sur la Kartia. Cette composante indispensable est plus ou moins rare selon sa provenance. Par exemple, la Kartia tirée de l'arbre de vie ne sert qu'aux sorts les plus puissants. Evidemment, elle est rare.
En plus de la magie "classique", certains personnages peuvent invoquer des fantômes. Plus vous avancerez dans l'aventure, et plus ils deviendront puissants. Ces fantômes sont répartis en trois types : les normaux, les poupées, et les ombres. Un peu comme dans le jeu "pierre, feuille, ciseaux", chaque type de fantômes en domine facilement un autre et se fait battre par le troisième. Il faudra donc être fin tacticien dans le déplacement de vos troupes, pour ne pas exposer vos lignes à leur pire ennemi.

Défense de mourir !

Vos héros humains ne doivent absolument par mourir, sinon c'est Game Over. Entre chaque bataille, les personnages discutent et le scénario avance, ce qui contribue à l'excellente ambiance du jeu.
On peut sauvegarder entre chaque combat, et de nouveaux héros viendront se joindre au groupe. Les batailles comportent parfois quelques surprises, avec des renforts inattendus.
Le mode Versus permet d'affronter un ami ou d'exporter ses personnages.

HELP !

GHOST BUSTERS

Les combats ne sont pas aussi classiques que d'habitude. Avec les fantômes, l'éternelle tactique – les guerriers devant, les mages derrière – n'est pas très efficace. Il faut bien observer les lignes ennemies et créer le bon type de fantômes en fonction.

Les ennemis ont des mimiques amusantes quand ils sont touchés.

Il y a du monde à l'écran !

AVIS OUI !

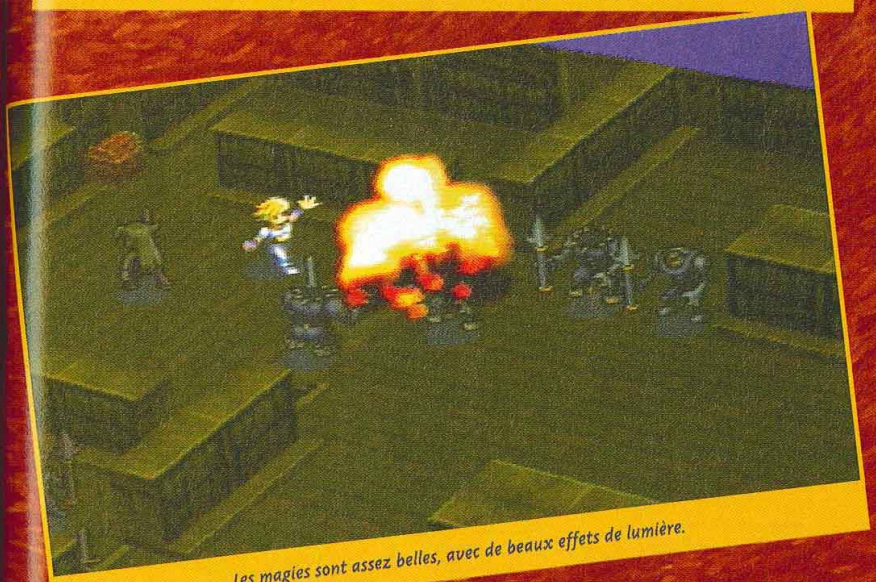
Kartia est l'une des meilleures simulation/RPG de la Playstation. Les graphismes sont sympas, sans plus, mais l'ambiance du jeu est excellente, grâce à une réalisation technique et une traduction soignées. De même, le scénario ne tombe pas dans la mièverie, comme souvent.
Les combats sont épiques, avec de grosses batailles, et le système de magie et de création de monstres est excellent. Si seulement cette trollesse de Gia n'avait pas éteint la console avant que je sauvegarde...

PANDA

Le design des personnages est assez atypique.

Les dialogues sont entièrement en Français.

La zone bleutée indique la zone dans laquelle votre personnage peut se déplacer.



Les magies sont assez belles, avec de beaux effets de lumière.

Cette magie à large zone d'effet touche plusieurs ennemis à la fois.

Pour utiliser les sorts, il vous faut de la Kartia.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : ATLUS
- Éditeur : KONAMI
- SIMULATION/RPG
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 88%
Une bonne petite intro en images de synthèse.

GRAPHISMES 85%
Ils ne sont pas fantastiques, mais pas mal.

ANIMATION -%
Dan ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation.

MUSIQUE 89%
Une très bonne ambiance avec de belles mélodies.

BRUITAGES 85%
Classiques. Rien de notable.

DUREE DE VIE 90%
Vous en avez pour un bon moment avant de le finir.

JOUABILITE 95%
Un régal !

INTERET 91%

Un très bon jeu, dans un genre malheureusement un peu délaissé

AVIS OUI !

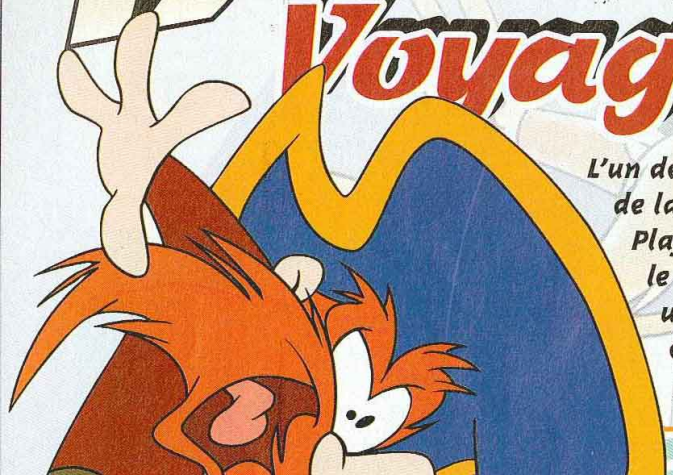
Kartia est vraiment sublime. Ce jeu de stratégie à la Final Fantasy Tactics possède les atouts qui font les grands jeux. Une beauté à tout casser, des ziques superbes, mais surtout un scénario d'enfer et une durée de vie à toute épreuve. En plus, le jeu est très agréable, avec un système d'icônes qui font office de menu lors de combats, et une difficulté croissante. Si vous aimez les jeu de wargames et si vous n'aviez pas vu Kartia en version étrangère, ruez-vous sur la VF.

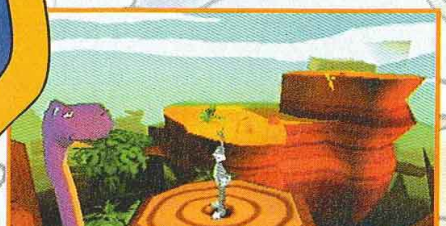
CHEUB

BUGS BUNN

Voyage à Traverse

L'un des plus célèbres personnages de la Warner débarque sur Playstation. Bugs Bunny, le lapin infernal, arrive dans un jeu de plates-formes tout en 3D, dont l'esprit est fidèle au dessin animé.





Dans le niveau de l'âge de pierre, il faut sauter sur la tête des dinosaures pour franchir les ravins.

Dnfogrames, qui possède les licences de nombreux personnages de BD et de dessin animé, s'est déjà plusieurs fois cassé les dents avec de mauvaises adaptations. Ce nouvel essai semble le bon, et Bugs Bunny, Voyage à travers le temps, tient toutes ses promesses : esprit fidèle au dessin animé, animations plutôt réussies et bruitages qui n'ont rien à envier au cartoon.

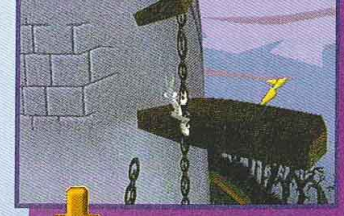
Le scénario est des plus simples : Bugs doit parcourir diverses époques à l'aide d'une machine à voyager dans le temps à la recherche de carottes d'or et de réveille-matin. Cinq époques, qui sont autant de niveaux, attendent le héros aux longues oreilles : l'âge de pierre (25 ans et toutes ses dents), le Moyen Âge, le temps des pirates, les années 30 et le futur.

Ennemis en tout genre

Chaque monde est divisé en sous-niveaux que le joueur ne peut atteindre tout de suite.

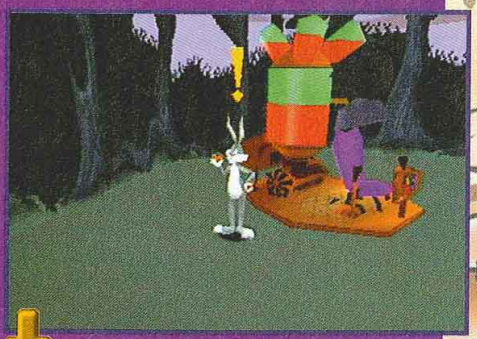
APPRENTISSAGE

Le premier niveau du jeu se situe hors du temps, près d'un grand château fort. Ce passage obligatoire vous familiarise avec les principales actions réalisables : marcher à pas de loup, porter et lancer des objets, faire des roulades, sauter sur des tremplins, abattre un ennemi ou encore grimper le long d'une chaîne en acier. Chaque mouvement maîtrisé vous sera d'une grande aide pour la suite.



Bugs peut se hisser le long de lourdes chaînes.

Porter des caisses sert à atteindre des plates-formes situées en hauteur.



Le point d'exclamation qui apparaît signifie qu'une action peut être accomplie en appuyant sur "R1".

AVIS OUI !

Si mes premières impressions n'étaient pas très bonnes, principalement à cause des graphismes très sommaires, j'ai rapidement changé d'avis après quelques minutes. Bugs Bunny se trouve être très agréable à jouer et réserve beaucoup de bonnes surprises. Les niveaux sont bien pensés et la progression se fait pas à pas. Seul problème : la jouabilité. La caméra n'est jamais idéalement placée, et il faut continuellement repositionner la vue pour apprécier les perspectives.

NIIICO

En effet, à l'ins
Mario 64 ou, p
Banjo & Kazoo
portes ne s'ou
avoir récupéré
de réveille-ma
soires se trouv
dans les nomb
et les trouver r
de se creuser l
rare de recomi
fois un niveau
tous les objets
Bien évidemm
en tout genre p
tous leur point
suffit généraler
sauter sur la tê
débarrasser. C
des niveaux, et
mi-parcours, u
attend. Il s'agit
issus de l'unive
animé. On retro
pirate, Marvin
Rocky le gangs
Elmer le chasse
Contrairement
personnages d
débarrasse pas
sautant sur la t

AVIS

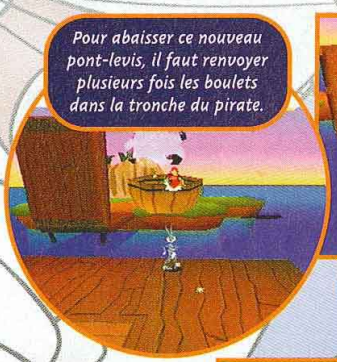
Bugs Bu
du lapin
grâce à u
jouan
ori
col

SWITCH

BUGS BUNNY
...ers le Temps

En effet, à l'instar de Super Mario 64 ou, plus récemment, de Banjo & Kazooie 64, certaines portes ne s'ouvriront qu'après avoir récupéré un nombre précis de réveille-matin. Ces accessoires se trouvent dissimulés dans les nombreux niveaux, et les trouver nécessite parfois de se creuser la tête. Il n'est pas rare de recommencer plusieurs fois un niveau afin de découvrir tous les objets manquants. Bien évidemment, des ennemis en tout genre pullulent. Ils ont tous leur point faible, mais il suffit généralement de leur sauter sur la tête pour s'en débarrasser. Classique ! A la fin des niveaux, et parfois même à mi-parcours, un boss vous attend. Il s'agit de personnages issus de l'univers du dessin animé. On retrouve ainsi Sam le pirate, Marvin l'extraterrestre, Rocky le gangster ou encore Elmer le chasseur. Contrairement aux autres personnages du jeu, on ne se débarrasse pas d'un boss en lui sautant sur la tête, et trouver ...

Chez les pirates, les crabes sont pénibles, car ils lancent leur pince sur vous.



Pour abaisser ce nouveau pont-levis, il faut renvoyer plusieurs fois les boulets dans la tronche du pirate.

Voici une phase qui rappelle Super Mario 64 : il faut sauter de mât en mât sans se faire attraper par les pirates.

Pour que le ptérodactyle ne vous entende pas, il faut passer à pas de loup devant lui.

Les boss de fin de niveau sont des figures célèbres des dessins animés : Sam le pirate ou encore Elmer le chasseur.

BOSS A FOND

Les boss sont nombreux. On en trouve en fin de niveau et parfois même à mi-parcours. À la différence des autres personnages, on ne s'en débarrasse pas en leur sautant sauvagement sur la tête, mais en effectuant diverses manœuvres à trouver. En voici quelques-unes...

Elmer le chasseur : il faut lui botter les fesses plusieurs fois.

Sam le pirate : évitez ses boulets et envoyez-lui un tonneau de dynamite.

Un acolyte de Rocky le gangster : il faut le forcer à se placer sur la trajectoire des bombes pour lui faire perdre de l'énergie.

Rocky le gangster : pour le battre, fatiguez son acolyte, bottez-lui les fesses et faites de même rapidement avec Rocky. Une totale coordination est de rigueur !

AVIS OUI, MAIS...

Bugs Bunny sur PS est assez sympa. L'univers du lapin farceur jamais farci est bien retranscrit, grâce à une 3D propre et bien colorée. Mais en y jouant, j'ai été déçu de ne pas retrouver la voix originale du Bunny de mon enfance. Les collisions avec les ennemis ou lors des phases de saut sont un peu floues. L'humour et la légendaire astuce du célèbre lapin vous feront oublier la maniabilité approximative et les caméras à régler fréquemment. Le soft est amusant et parfois assez subtil, mais répéter sans cesse les mêmes actions sans pouvoir jauger ses sauts est assez frustrant.

SWITCH

BUGS BUNNY
Voyage à Travers le Temps

... le moyen de lui faire perdre de l'énergie n'est pas évident. Mais une fois l'astuce trouvée, le plus gros du travail est effectué.

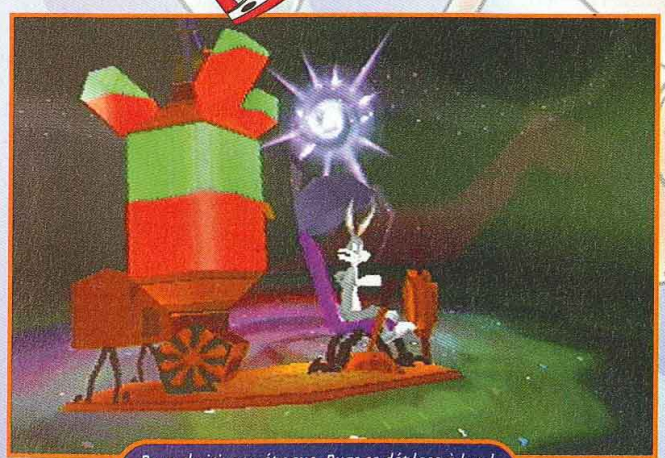
Vive la dynamite !

Bugs peut, et doit, aussi utiliser des objets pour avancer : trouver une clé pour déverrouiller une porte, lancer une perle au cœur d'une cible pour abaisser un pont-levis, superposer plusieurs caisses pour atteindre une plate-forme en hauteur, sauter sur des interrupteurs pour les activer ou encore déposer de la dynamite devant une porte blindée pour la faire exploser. En fait, tout comme les boss, la solution se trouve généralement à proximité de l'énigme rencontrée.

Il suffit de regarder un peu autour de soi pour comprendre rapidement quel objet utiliser pour déclencher un mécanisme. Heureusement, un niveau en tout début de partie permet de se familiariser avec les commandes et certains panneaux donnent quelques explications et astuces afin de vous aider à progresser.

Fidèle au dessin animé

Entièrement en 3D temps réel, Bugs Bunny contient des graphismes dans l'ensemble soignés. N'allez pas chercher des textures incroyables, il n'y en a pas : Infogrames a en effet voulu rester fidèle au graphisme du dessin animé. Cela peut choquer au premier abord, surtout pour un jeu en 3D, mais on s'y fait très rapidement. Le seul problème, et il est de taille, provient de la mauvaise gestion de la caméra. Elle a en effet tendance à tourner autour de Bugs à chaque déplacement. Non seulement, cela donne le tournis, mais il faut continuellement réajuster la vue, ce qui nuit à la jouabilité. Bugs se révèle plus jouable avec la manette analogique, bien que le stick soit un peu trop mou. Au final, Bugs Bunny se révèle être un bon jeu de plates-formes, bourré de surprises et aux niveaux bien agencés.



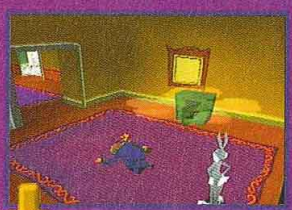
Pour choisir son époque, Bugs se déplace à bord d'une machine à voyager dans le temps.

OBJETS PERDUS

Quand une situation semble inextricable, il y a fort à parier qu'il faille utiliser un objet pour sortir de cette mauvaise passe. Grâce au premier niveau, vous devriez rapidement vous tirer d'affaire. Quoi qu'il arrive, chaque situation se débloque en utilisant des objets à portée de vue. Visitez les lieux alentour, et la solution viendra d'elle-même.

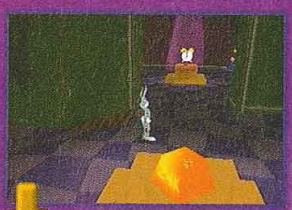
Pour activer les interrupteurs en toute tranquillité, donnez un os au chien.

Utilisez les caisses de bois pour atteindre la plate-forme supérieure, en haut à droite de l'écran.



La dynamite est le meilleur moyen pour ouvrir les coffres-forts.

En tirant plusieurs fois dans la cible, vous abaisserez le pont-levis.



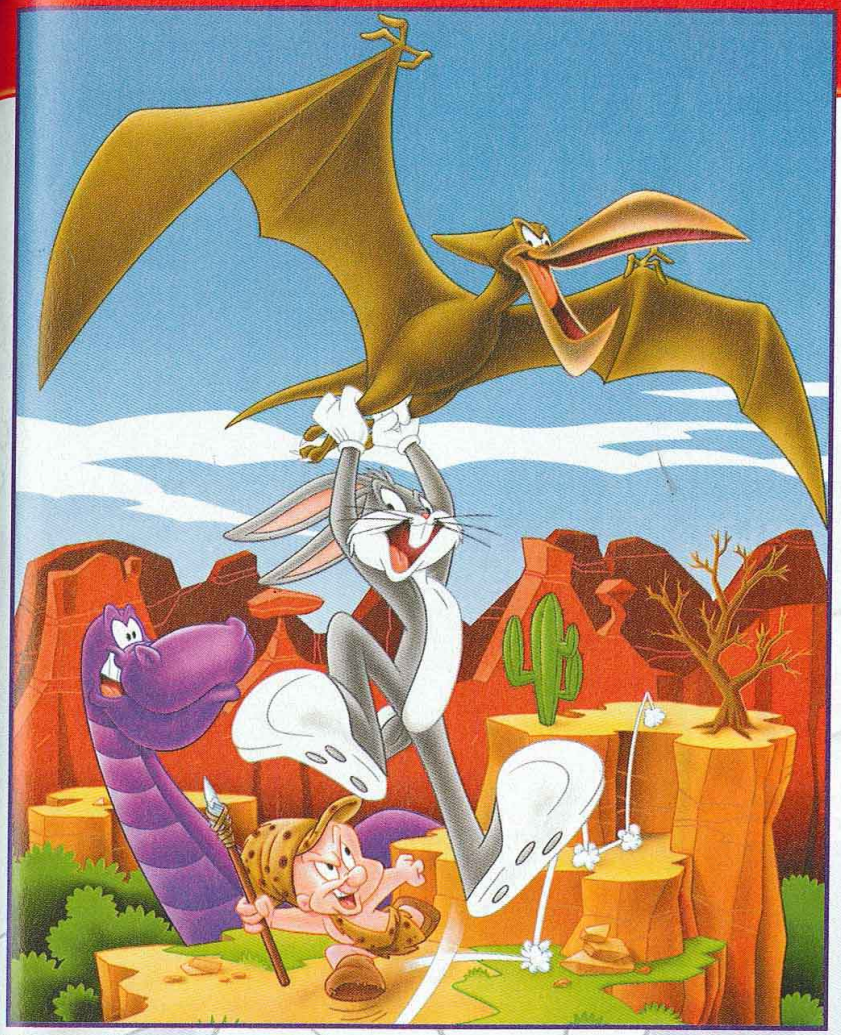
Grâce à ce lingot d'or, vous maintenez une pression constante sur l'interrupteur qui contrôle l'ouverture de la porte.

La torche ne reste pas longtemps allumée. Il faut donc se montrer rapide pour enflammer la mèche du baril de poudre.

Placez-vous sous l'ombre noire pour faire chuter un coffre-fort. Faites en sorte que votre adversaire vous suive : il le recevra sur le crâne. Cela demande un sacré tempo...

Les carottes ... nombreuses. E... planquées ou cach...

Le gardien du ... salle des coffres



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : TRES MOYENNES

PRESENTATION 86%

De nombreuses scènes cinématiques en 3D temps réel. Des options claires en français.

GRAPHISMES 80%

Les décors manquent de textures, mais l'esprit du dessin animé est respecté.

ANIMATION 81%

Les animations des persos sont bien réalisées, mais manquent de souplesse.

MUSIQUE 70%

Les thèmes sont un peu mous. On aurait aimé plus de rythme.

BRUITAGES 89%

A part le cri de Bugs, qui est affreux, ils sont réussis.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu, c'est une habitude chez Infogrames, devient vite difficile.

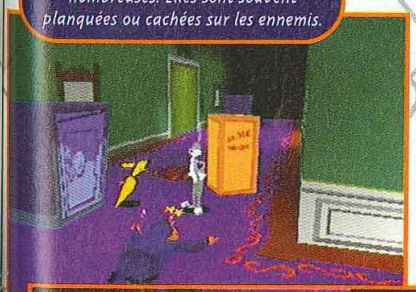
JOUABILITE 75%

Les caméras tournent sans cesse au mauvais moment. Pas facile d'être précis.

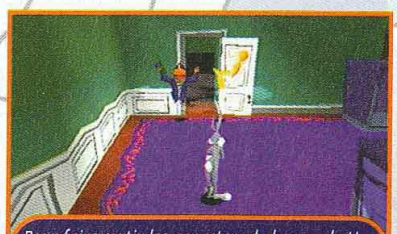
INTERET

82%

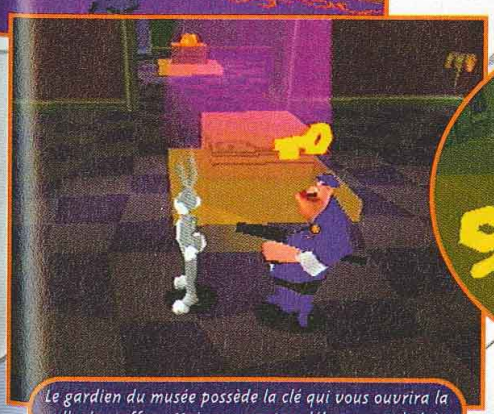
Bugs Bunny est un bon jeu de plates-formes et une fidèle adaptation du dessin animé. Les niveaux comportent de bonnes idées.



Les carottes d'or ne sont pas nombreuses. Elles sont souvent planquées ou cachées sur les ennemis.



Pour faire sortir les gangsters de leur cachette, faites sauter les portes à coup de dynamite.



Le gardien du musée possède la clé qui vous ouvrira la salle des coffres. Mais comment se débarrasser de lui ?

Comme dans Banjo & Kazooie, certains niveaux ne seront accessibles que si vous possédez assez de réveille-matin

Mégahit CONSOLES+

SILENT

Les mordus de jeu d'aventure ont tous craqué devant l'ingéniosité et le talent des développeurs de Resident Evil. Silent Hill, qui combat dans la même catégorie, éveille la curiosité et le doute. L'élève aurait-il dépassé le maître de l'action horrifique ?

Difficile de proposer un jeu d'aventure/action digne de ce nom après le raz-de-marée Resident Evil. C'est pourtant le défi que relève ici Konami. L'introduction est une pure merveille de technique et de sensation. Une musique bien flippante accompagne des images de synthèse splendides qui présentent les protagonistes du jeu dans une atmosphère très dérangeante. Le scénario de cette saynète donne le ton : Harry Mason roule en compagnie de sa fille Cheryl sur une route proche de Silent Hill, une petite bourgade d'apparence anodine.

Harry cherche Cheryl

Soudain, une jeune femme traverse la route en toute hâte. Harry tente de l'éviter, mais son véhicule devient incontrôlable ; c'est l'accident. À son réveil, Harry prend conscience que Cheryl n'est plus dans la voiture. Il part à sa recherche dans les rues de Silent Hill...
L'aventure commence et vous vous retrouvez immédiatement dans une situation délicate : un dédale de rues infestées de créatures diaboliques. Une halte au café du coin permet à Harry de rencontrer une jeune policière qui lui confie sa première (et indispensable !) arme.

Un larsen terrifiant

Une promenade dans les rues et la collecte d'indices vont rapidement vous permettre d'évoluer dans un univers très singulier, dans lequel les zombies côtoient des aberrations génétiques en tout genre. L'atmosphère pesante, et l'impression de stress permanent sont vite renforcées par la petite radio qu'Harry découvre et qui émet un larsen terrifiant à l'approche d'un ennemi.

Des énigmes tordues

Résoudre les premières énigmes demandent de la méthode, car la difficulté est bien corsée. La liberté d'action dans la ville est quasi totale et les mouvements d'Harry, même si la Motion Capture est moins réussie que celle de Resident Evil, apportent de bonnes sensations. La taille de la ville offre une épopée jamais vue sur Playstation.

La quête des i
bonus est par
mais l'instinct
souvent prend
sortir Harry d'
tordues.La var
les rebondisse
n'en finissent
même les joue
aguerris.

Sensations

C'est un vrai p
dans un univer
en contrastes
bruitages, mini
parfaitement à
tent une touch
supplémentaire
les boss sont t
les rencontrer
de vous faire s
Le nombre rais
combats perme
s'installer solid
plus grand plai
sensations fort

Magie noir

Les armes et le
au hasard du p
cipent à l'esprit
étrange et déca

HELP !

VICIEUX

Certaines énigmes sont très vicieuses. De manière générale, il faut prêter attention à tous les détails du décor pour ne rien rater d'essentiel.

Un papier important.
La première énigme du jeu intervient après la disparition de Cheryl. Il faut récupérer le morceau de papier près du précipice, au bout de la rue Matheson. Il vous conduit à la niche des chiens de la rue Levin et à la clef qui ouvre la maison, juste derrière la niche.

Le piano. Voici l'un des passages les plus difficiles. Le poème sur le tableau de la salle de musique vous indique les touches du piano à jouer pour récupérer le médaillon d'argent de l'horloge de la cour (les oiseaux blancs pour les touches blanches et les noirs pour les touches noires). La première touche blanche est un do, la seconde, un ré, etc. Les touches noires sont les dièses et les bémols. À titre d'exemple, le do dièse, situé au-dessus et à droite du do, est également un ré bémol.

Le tableau. Lors de son passage à l'hôpital, Harry se retrouve propulsé dans une dimension parallèle aux arrières-goûts d'Enfer. Après avoir récupéré les quatre pierres dans les différents étages du bâtiment, il faut les placer sur le tableau de la salle de garde du deuxième étage. Le petit poème peut vous aider, mais, pour faciliter votre parcours, voici la solution : pierre rouge en haut à gauche, bleue en haut à droite, beige en bas à gauche, et verte en bas à droite.

AVIS OUI !

Voici un très bon jeu qui présente une excellente alternative aux meilleurs titres du genre sur Playstation. L'ambiance, très prenante, et les innovations du scénario propulsent ce concentré d'épouvante au sommet des jeux les plus inspirés. La durée de vie est exemplaire et les énigmes vont du simple casse-tête à la plus tordue des intrigues. L'action est soutenue et il faudra savoir faire preuve de sang-froid dans l'adversité. Les âmes sensibles n'ont qu'à bien se tenir.

TOXIC

AVIS

Silent Hill
des frisso
sur les or
sonore, t

NIIICO

ENT HILL

La quête des indices et des bonus est parfois très guidée, mais l'instinct du joueur doit souvent prendre le pas pour sortir Harry d'énigmes tordues.La variété des décors et les rebondissements du scénario n'en finissent pas de surprendre même les joueurs les plus aguerris.

Sensations fortes

C'est un vrai plaisir d'évoluer dans un univers aussi riche, tout en contrastes saisissants. Les bruitages, minimalistes, collent parfaitement à l'action et apportent une touche de réalisme supplémentaire. Les monstres et les boss sont tous originaux, et les rencontrer ne manquera pas de vous faire sursauter.
Le nombre raisonnable de combats permet à l'intrigue de s'installer solidement, pour le plus grand plaisir des mordus de sensations fortes.

Magie noire

Les armes et les objets trouvés au hasard du parcours participent à l'esprit résolument étrange et décalé du jeu. •••

Silent Hill regorge de cadavres.

Les énigmes sont parfois très guidées. Utilisez la carte pour vous repérer facilement.

AVIS OUI !

Silent Hill est le premier jeu vidéo à m'avoir donné des frissons ! Assis dans le noir avec un casque sur les oreilles, l'effet est garanti ! L'ambiance sonore, tant les bruitages que la musique, est en effet l'un des points forts de ce jeu. Graphiquement réussi, Silent Hill mêle les scènes en 3D temps réel à d'autres à la Alone in the Dark, en caméra fixe. Quant aux énigmes, elles sont assez tordues pour vous retenir longtemps devant votre écran. Dommage que les voix soient en anglais et pas en français. Attention, chanmaille !

NIIICO

BESTIAIRE

Les rues et les bâtisses regorgent de monstres et de zombies. Chaque sale bête rencontrée possède des aptitudes particulières au combat. À vous de manœuvrer judicieusement.

Le docteur Zombie fait partie des curiosités touristiques de la clinique de Silent Hill. Prêt pour l'incision, docteur ?

Les enfants de la maternelle sont devenus de vrais monstres, aux griffes acérées. Les bruitages qui accompagnent leurs attaques sont particulièrement ignobles.

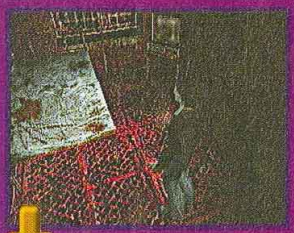
Le premier véritable boss du jeu n'est pas très difficile à tuer. Visez l'intérieur de la bouche.

Les hommes-singes apparaissent vers la fin du jeu, aux alentours du bateau d'Harry. Attention, ils sont très rapides.

SILENT HILL

DES LIEUX EFFRAYANTS

La diversité des lieux visités est impressionnante. Les couleurs et les détails sont nombreux et favorisent l'immersion du joueur dans l'univers si particulier de Silent Hill.



La clinique réserve des surprises à ses visiteurs. Il ne fait vraiment pas bon se faire soigner dans cet endroit !

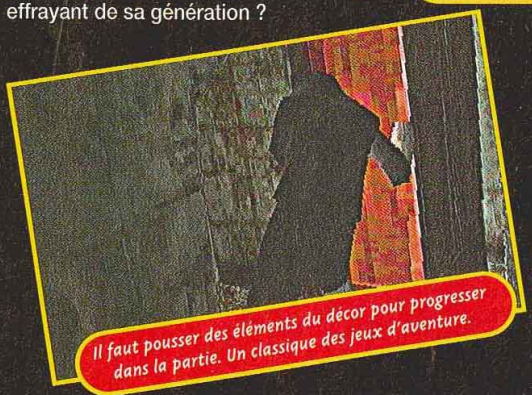
Dans les couloirs de l'école maternelle, vous vous ferez plein de nouveaux copains.

L'église vous permet de rencontrer la vieille prêtresse. Beaucoup d'informations précieuses vous y attendent.

Le lieu du culte. C'est de cet endroit qu'Harry se retrouve propulsé dans un terrifiant univers parallèle.

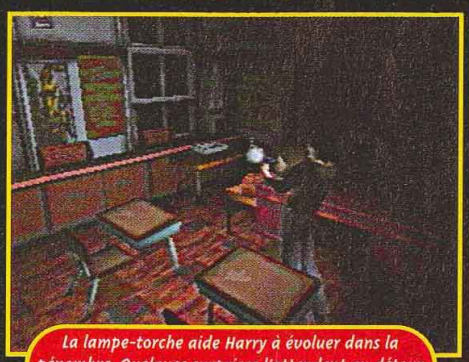
••• L'ambiance générale est tout bonnement extraordinaire, et il n'est pas rare de frémir à l'ouverture d'une nouvelle salle ou d'un nouveau tunnel. L'aventure vous mènera aux quatre coins de Silent Hill, une petite ville aux parfums de magie noire et de culte satanique. Alors, serez-vous assez malin et solide à la fois pour relever les divers défis du jeu le plus effrayant de sa génération ?

Vous ferez de nombreuses rencontres. Chacune d'elle contribue à dévoiler le scénario.



Il faut pousser des éléments du décor pour progresser dans la partie. Un classique des jeux d'aventure.

L'horreur est présente à chaque coin de rue. Les détails du cadavre sont saisissants de réalisme.



La lampe-torche aide Harry à évoluer dans la pénombre. Quelques surprises l'attendent au détour d'un rayon lumineux.

Les rues ne sont plus sûres de nos jours. Taillez la route le plus vite possible.

Dépêchez-vous de vous débarrasser de cette vieille infirmière.

ARSENAL ET OBJETS

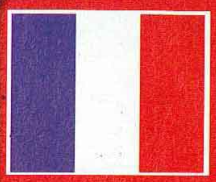
Les armes sont assez classiques, mais leur découverte est toujours un soulagement. Gardez vos munitions pour les ennemis les plus coriaces. Les objets ont tous une fonction particulière.
L'arsenal, clair et précis, indique la nature des objets et donne de précieuses indications quant à leur utilité.

Le fusil à canon scié est très efficace en cas d'attaque sauvage. Économisez vos munitions, elles sont précieuses.

Le fusil de chasse est une arme très puissante. Les boss les plus coriaces n'ont qu'à bien se tenir. Ce fusil est accroché à l'un des murs de la salle de combats, près du papillon géant.

Il faut bien regarder dans tous les endroits de la ville et dans tous les recoins des maisons visitées, les bonus sont nombreux et bien venus.

Sachez utiliser les objets trouvés avec modération et intelligence. Chaque objet à une utilité et chaque bonus vous aide à mener à bien votre quête.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 92%
De splendides images de synthèse, sur une musique de circonstance.

GRAPHISMES 92%
Pas franchement tape-à-l'œil, ils collent cependant bien à l'ambiance générale.

ANIMATION 88%
Peut mieux faire. Certains ennemis ont des mouvements carrément ratés.

MUSIQUE 85%
Essentiellement lors de l'intro. Pendant le jeu, des thèmes très discrets.

BRUITAGES 88%
Le strict minimum, mais ils contribuent à l'angoisse qui étreint le joueur.

DUREE DE VIE 93%
Des heures de jeu pour les plus tenaces. Les options relancent l'intérêt des parties.

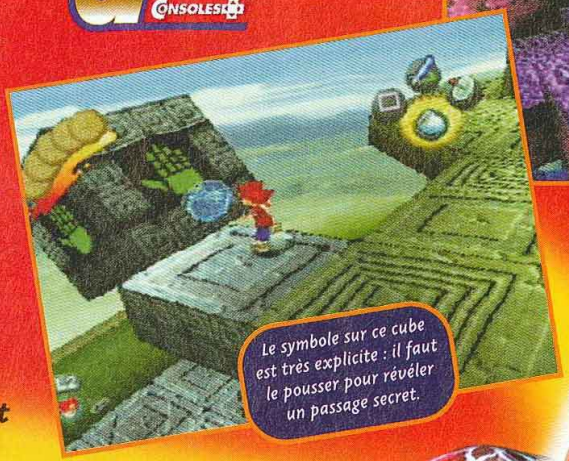
JOUABILITE 88%
Un jeu parfois difficile à appréhender, mais l'orientation des caméras est judicieuse.

INTERET 92%

Silent Hill est une petite perle de l'aventure/action. Ce jeu possède un vrai style et regorge de trouvailles.

d'or CONSOLES+

La plage de l'époque primitive est un spectacle pour les yeux. C'est aussi un niveau bourré d'humour, comme ici ce singe en train de bronzer sur un transat.



Le symbole sur ce cube est très explicite : il faut le pousser pour révéler un passage secret.

Dans les caves, on rencontre des monstres insolites, comme ce ver géant qui pend du plafond.

APE ESCAPE

Ape Escape, disons-le tout de suite, est très certainement le jeu de plates-formes/action le plus innovant et le plus abouti de cette année sur Playstation. Les idées nouvelles abondent, d'autres s'inspirent des célèbres Mario et Zelda sur Nintendo 64, deux références en la matière, et comme la jouabilité est à toute épreuve, que demander de plus ?

ÇA SERT DE COURIR !

Ape Escape est vraiment un jeu de plates-formes/action très original. En effet, le boss que l'on retrouve régulièrement au cours du jeu ne donne pas lieu à un affrontement classique : il s'agit en fait de battre son ami Buzz dans une course à pied bourrée d'obstacles !

Il faut aller le plus rapidement possible tout en évitant les pièges du niveau. Pas facile du tout.

Au fil des rencontres avec Buzz, les niveaux demandent toujours plus de maîtrise et un parfait contrôle.

Le scénario, comme d'habitude, est des plus simples : un professeur de vos amis a inventé une machine à remonter le temps et vous convie à son inauguration. À l'heure du rendez-vous, vous découvrez avec stupéfaction le professeur et sa fille Katie solidement ligotés. Des centaines de singes ont envahi le labo. Après avoir libéré vos amis et chassé les singes de l'atelier, vous comprenez l'horreur du désastre : certains singes ont remonté le temps avec l'intention de faire des primates la race dominante. Le professeur décide alors de vous envoyer dans le passé capturer les singes et sauver le monde.

Un arsenal digne de James Bond

Votre personnage, Spike, dispose de différents gadgets fabriqués par le savant : un filet pour attraper les singes et un sabre-laser pour se protéger des créatures qui peuplent les différents niveaux. Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, le professeur vous apporte de nouvelles inventions pour vous aider dans votre tâche : filet aquatique, cerceau de protection, hélices pour voler et atteindre les plates-formes ...

AVIS OUI !

Ape Escape est incontestablement le meilleur jeu de plates-formes/action de la Playstation. Non seulement il propose une jouabilité sans faille, mais il grouille d'idées sympathiques. Même si certaines sont largement pompées sur Mario et Zelda, on ne s'en plaindra pas. Les graphismes sont très chouettes et varient en fonction des niveaux. Les bugs d'affichage sont rares : la Playstation nous montre vraiment ce qu'elle a dans le ventre. La Playstation tient son Mario 64 !

NIIICO

RAMP

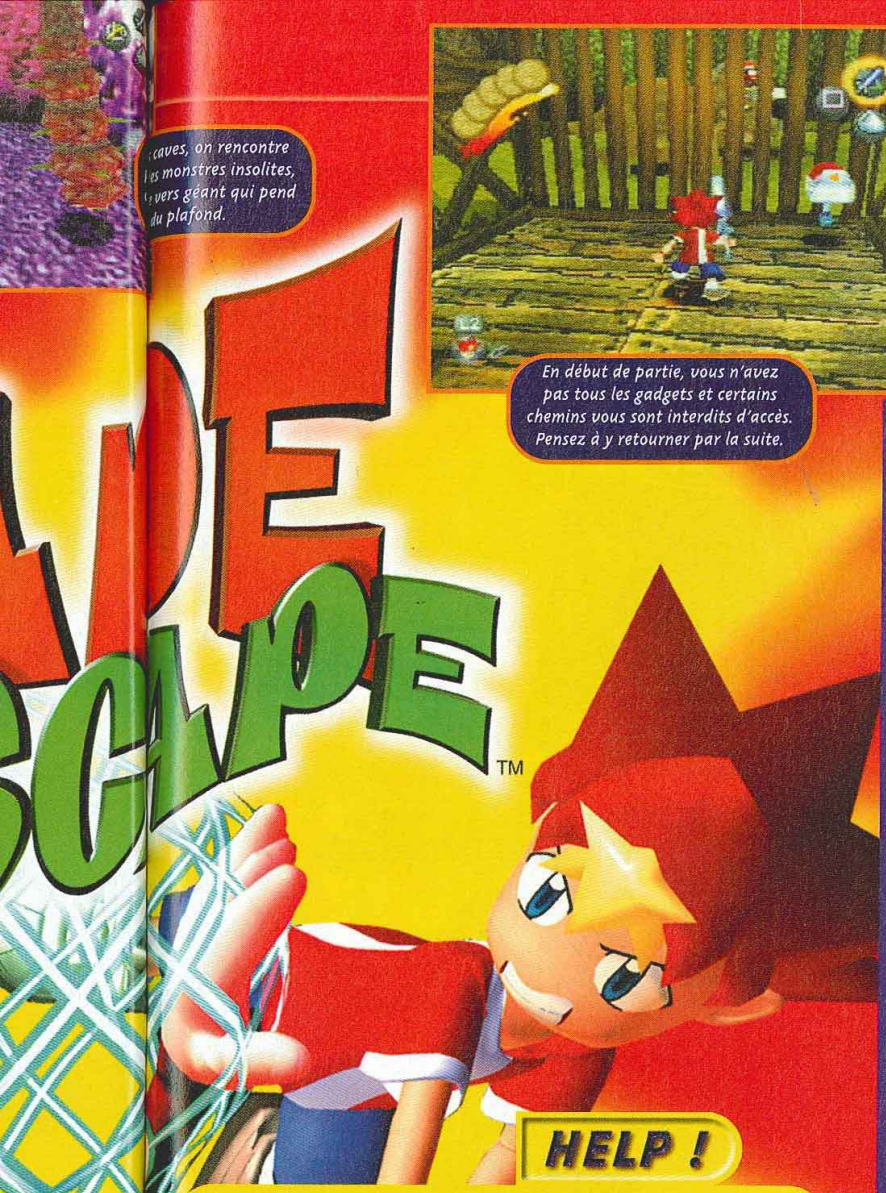
La meilleure manière de ca
les singes sans
courir après
pendant des h
consiste
simplement à
s'approcher d'
en rampant.
Sur leur tête, u
gyrophare vous
indique si vous
été repéré ou p
bleu, votre vict
ne se doute de
jaune, elle a en
un bruit ; et rou
elle s'enfuit.

caves, on rencontre
s monstres insolites,
vers géant qui pend
du plafond.

En début de partie, vous n'avez pas tous les gadgets et certains chemins vous sont interdits d'accès. Pensez à y retourner par la suite.

Spike peut s'accrocher à certaines poutres pour franchir les ravins.

...E SCAPE™



HELP !

RAMPEZ

La meilleure manière de capturer les singes sans leur courir après pendant des heures consiste simplement à s'approcher d'eux en rampant.
Sur leur tête, un gyrophare vous indique si vous avez été repéré ou pas : bleu, votre victime ne se doute de rien ; jaune, elle a entendu un bruit ; et rouge, elle s'enfuit.

La lumière est bleue, le singe ne se doute de rien.

Jaune, ses sens sont en éveil et il va se retourner.

Rouge, il va s'enfuir ou utiliser ses armes contre vous.

SALES BÊTES

Les bestioles que vous allez rencontrer ne sont pas toutes d'inoffensives créatures. En effet, il n'est pas rare d'affronter des adversaires bien plus gros que vous. Une réalisation technique parfaite pour un rendu visuel incroyable.

Le tyrannosaure vous fonce dessus et va tenter de vous croquer s'il vous aperçoit.

Le requin marteau est très rapide sous l'eau et n'hésitera pas à vous dévorer tout cru.

Le poisson-chat vous empêchera d'avancer tranquillement sur votre bateau pneumatique.

Cette tortue cache l'entrée d'un niveau. Pour y pénétrer, tapez sur sa tête et entrez dans sa bouche.

Vos adversaires ne sont pas tous fait de chair et d'os. Vous affrontez ici un arbre gigantesque.

Ce mammouth est invincible. Utilisez le lance-pierres avec un projectile explosif pour déloger le singe qui se trouve sur son dos.

Vous ne pouvez pas vous débarrasser de ce tricératops. Mais sur son dos, il y a un singe...

Il ne fait pas bon se frotter aux méduses : leurs tentacules sont électriques.

APE ESCAPE

Sur la Grande Muraille de Chine, vous trouverez des passages très délicats.

Chaque fois qu'un singe cogne ce gong de bonze, de lourdes charges heurtent le sol de manière aléatoire.

Il faut parfois utiliser votre sabre-laser sur des mécanismes pour ouvrir ou abaisser des portes et des ponts-levis.

Cette plate-forme est dangereuse : une scie circulaire la traverse de part en part.

••• situées en hauteur, lance-pierres multifonction, radar pour détecter les singes à distance, télécommande de voiture... Au total, ce ne sont pas moins de huit gadgets que vous pourrez utiliser.

Vingt-cinq niveaux répartis en huit mondes vous attendent : vous voyagerez d'époque en époque, de la préhistoire à l'ère cénozoïque (qui a vu la disparition des dinosaures). Chaque niveau est un univers très ouvert : le joueur n'est pas cantonné dans un couloir de jeu comme dans Crash Bandicoot, mais dans une aire à la Spyro. Libre à lui de se diriger où bon lui semble. Si les premiers niveaux sont relativement courts et demandent peu d'efforts pour en venir à bout, l'affaire se complique rapidement dès le troisième monde, l'époque Primitive.

Gare aux gorilles

En effet, le nombre de singes à capturer augmente sensiblement et les primates ne se laissent pas facilement prendre entre les mailles de votre filet. En fait, ils disposent chacun de leur propre intelligence – artificielle, il va sans dire. Certains sont calmes, d'autres véloces, d'autres encore très agressifs. La meilleure méthode pour les approcher consiste à ramper dans leur dos pour les prendre par surprise. Pour vous aider, les singes ont sur leur tête un gyrophare ; s'il est bleu, vous n'êtes pas repéré, mais si la couleur passe au jaune, puis au rouge, vous pouvez être certain que le primate tentera de vous échapper. Un conseil : avancez toujours prudemment.

Les niveaux comportent toujours plus de singes qu'il ne faut en capturer. Il y a deux raisons à cela : d'abord, vous ne disposez pas toujours d'un gadget pour avancer plus loin dans le niveau. Il vous faudra alors vous montrer patient et retourner dans le niveau plus tard. Ensuite, le jeu vous réservera une surprise quand vous réussirez à capturer 100% des singes. Toute récompense se méritant, il aurait été trop simple de finir le jeu rapidement. Il va donc falloir trimer pour découvrir l'intégralité des singes cachés. Voilà qui rallonge la durée de vie.

Enfin, première mondiale sur Playstation, Ape Escape ne se joue qu'au pad analogique. Le joueur dirige Spike et lui fait exécuter l'ensemble de ses actions par l'intermédiaire des deux joysticks. Une prise en main qui se révèle excellente, mais qui demande pas mal de temps d'accommodation. Ce système de commande se prête d'ailleurs parfaitement à certaines actions, notamment dans les nombreuses séquences où Spike doit utiliser les rames de son bateau gonflable.

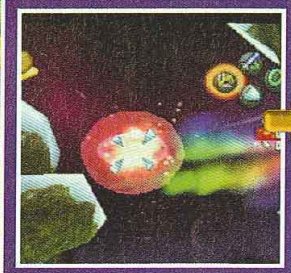
PROFESSEUR GADGET

Au fil de votre progression, le professeur vous offre de nouveaux gadgets qui vous seront d'une grande utilité.
Une fois assignés aux boutons du pad, les gadgets s'utilisent par un simple appui sur la touche choisie.
Incontestablement très pratique !

Le filet aquatique permet de capturer les singes qui évoluent sous l'eau.

L'hélice vous offre la possibilité d'atteindre les plates-formes situées en hauteur.

Le radar vous donne la position des singes dans le niveau.



Le lance-pierres utilise trois sortes de projectiles : pierres, bombes explosives et roquettes autoguidées.

Le cerceau de protection vous protège des ennemis, mais vous fait aussi courir plus rapidement.

Le filet se manie très facilement. Il s'utilise uniquement pour capturer les singes.

Le lance-pierres s'utilise en vue subjective. Il est d'une redoutable précision.

AVIS OUI !

Cet Ape Escape est une petite révolution. J'ai été complètement séduite par ce jeu mignon et sympa. Le Dual Shock entièrement mis à profit est un régal. Le jeu est simple, coloré, joyeux, avec un esprit très japonais. Bref, tout ce qu'il faut pour me plaire. Il y a plein de petites trouvailles géniales, comme les gadgets du héros. De plus, la finition est impeccable. Pas de bugs d'affichage, ni de défauts d'animation. Seule petite critique : les angles de caméra sont parfois douteux, mais c'est rare. Alors, foncez droit dessus ! ! !

GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- PLATES-FORMES/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE UNIQUEMENT
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%
Les écrans d'options sont en français, tout comme les voix.

GRAPHISMES 90%
D'une excellente qualité avec des décors très variés.

ANIMATION 90%
Souplesse et fluidité sont de la partie. Parfois de très légers ralentissements.

MUSIQUE 89%
Les thèmes varient avec chaque niveau et sont agréables.

BRUITAGES 85%
Le cri des singes est réaliste. En fait, tous les bruitages sont de bonne qualité.

DUREE DE VIE 90%
Terminer les niveaux, ça va. Mais les faire à 100%, c'est plus dur !

JOUABILITE 95%
AE est jouable uniquement avec le pad analogique. Le contrôle est parfait !

INTERET 95%

Ape Escape est la référence en la matière sur Playstation : des idées très intéressantes, une réalisation sans faille et un plaisir de jeu immense.

Mégahit CONSOLES+

Capcom Genera

Capcom et Virgin Interactive ont eu une idée formidable et révolutionnaire : réunir sur quatre CD et à un prix défiant toute concurrence, treize anciens titres d'arcade parmi les plus célèbres. Du jamais vu !

1942. L'un des premiers shoot'em up de Capcom. Pas très beau, non ?

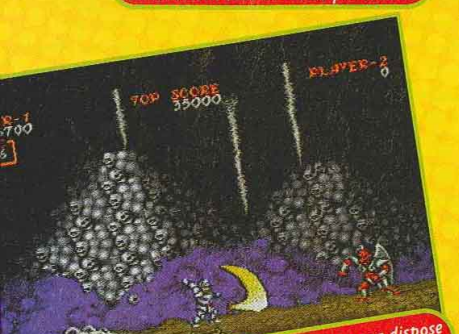
1943. Les graphismes évoluent un peu, mais restent tout de même pauvres.

1943 Kai. Enfin un shoot'em up qui dépote. Des dizaines de sprites à l'écran et des graphismes plus fouillés.

Rasant l'herbe sous le pied de Namco et de ses nombreuses compilations (cinq sorties officiellement en France, plus deux en import), Capcom et Virgin ont eu l'excellente initiative de proposer à prix réduit une collection de treize titres dans un boîtier contenant quatre CD. On retrouve ainsi la plupart des jeux qui ont fait le succès de Capcom en arcade au milieu des années 80.

Du meilleur et du pire

A l'époque, il s'agissait essentiellement de jeux de plates-formes et de shoot'em up. Ainsi, sur le premier CD, intitulé Wings of Destiny, on trouve 1942, 1943 et 1943 Kai. Trois excellents shoot'em up dont le plus réussi est incontestablement 1943 Kai.
Le deuxième CD est assurément le meilleur des quatre et justifie à lui seul l'achat de cette compila-



La suite de Ghosts'n Goblins. Le personnage dispose d'armures nouvelles et de pouvoirs magiques.

Ghouls'n Ghosts. Le jeu de plate-formes par excellence.

Sorti uniquement sur Super Nintendo, Super Ghouls'n Ghosts a inventé le double saut. Un mythe !

AVIS OUI !

Ce n'est pas la première fois qu'un éditeur nous propose une compilation : GT Interactive l'a fait avec des jeux Midway et Sony avec des jeux de Namco. Pourtant, voilà bien la première fois qu'un éditeur propose treize jeux dans un seul boîtier pour moins de 250 F ! Voilà pourquoi cette compil mérite 90%. Il faut dire qu'elle contient des titres incontournables, comme le fameux Super Ghouls'n Ghosts, ou encore la série des 1942 et autres Commando. Un cadeau d'enfer !

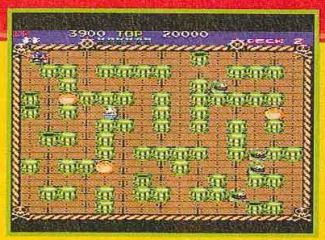
NIIICO

tion. Il renferme
Arthur, comport
Goblins, Ghouls
Super Ghouls'n
superbes jeux d
Le troisième CD
rations, est, con
l'indique, une co
premiers jeux C
(shoot), Son Son
formes/shoot), H
Man/Pengo-like
(shoot). Très déc
la qualité des gr
par leur intérêt.

Collection p

Enfin, on trouve
quatrième et der
Blazing Guns, tr
de prestige : Cor
(aussi appelé Co
Gun Smoke. Il s'
shoot'em up qui
dans la peau d'u
d'un Cow-Boy. T
et bien réalisés.
vieilleries en tout
vous sur cette co
vaut le déplacem

Commando. Un je
bonheur des Amstrad
et autres Spectru
shoot'e



enerations

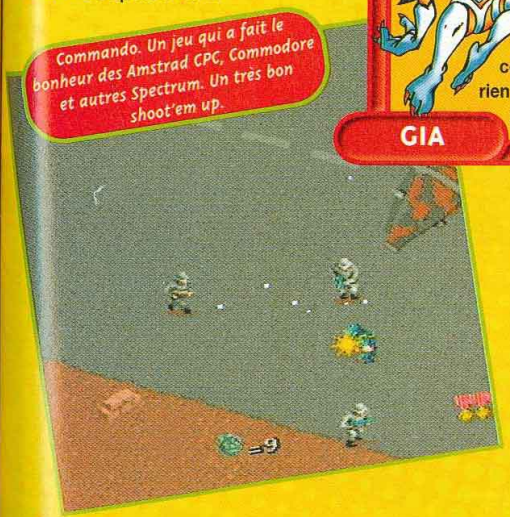
tion. Il renferme Chronicles of Arthur, comporte Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghosts et Super Ghouls'n Ghosts, trois superbes jeux de plates-formes. Le troisième CD, The First Generations, est, comme son nom l'indique, une collection des premiers jeux Capcom : Vulgus (shoot), Son Son (plates-formes/shoot), Higemaru (Pac Man/Pengo-like) et Exed Exes (shoot). Très décevants, tant par la qualité des graphismes que par leur intérêt.

Collection prestige

Enfin, on trouve sur le quatrième et dernier CD, Blazing Guns, trois shoot'em up de prestige : Commando, Mercs (aussi appelé Commando 2) et Gun Smoke. Il s'agit là de shoot'em up qui vous placent dans la peau d'un Marine ou d'un Cow-Boy. Très amusants et bien réalisés. Amateurs de vieilleries en tout genre, ruez-vous sur cette compilation, elle vaut le déplacement.

Gun Smoke. Un shoot'em up de plus. Vous dirigez ici un cow-boy qui peut changer d'arme et parfois monter à cheval. Amusant.

Exed Exes. L'un des quatre jeux du troisième CD, The First Generations. A oublier.



Commando. Un jeu qui a fait le bonheur des Amstrad CPC, Commodore et autres Spectrum. Un très bon shoot'em up.

Mercs (Commando 2). Scrolling multidirectionnel, jeu à deux en simultané, barre de vie et armement qui évolue au cours du jeu... Génial !

AVIS OUI !

Voici une compilation qui porte bien son nom ! Réunir une douzaine de titres sur 4 CD dans un même boitier, il fallait le faire. Même si tous les jeux ne sont pas excellents, je pense particulièrement à Son Son où à Higemaru, on retrouve avec bonheur l'intégrale des Ghosts'n Goblins et des Commando. Ces titres justifient à eux seuls l'achat de cette somme. On retrouve les mêmes sensations de jeu qu'autrefois, comme quoi, les années n'enlèvent rien au talent des programmeurs de l'époque. Bien au contraire ?

GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : —
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
- JEUX D'ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE, DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 80%

Les images originales de certains titres. Une bonne idée.

GRAPHISMES 65%

Les premiers jeux sont vraiment moches. Les derniers sont plutôt beaux.

ANIMATION 85%

Malgré des sprites peu nombreux, certains jeux ralentissent.

MUSIQUE 70%

On retrouve avec une grande satisfaction les thèmes originaux .

BRUITAGES 55%

Le moindre que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne sont pas très réussis.

DUREE DE VIE 90%

Treize jeux, il fallait le faire ! Les terminer tous ne sera pas simple.

JOUABILITE 90%

La prise en main, pour la majorité des titres, est rapide et excellente.

INTERET 90%

Treize titres à ce prix, voilà une excellente idée. D'autant que l'on retrouve de grands classiques comme Ghouls'n Ghosts. Le top !

SUPERMAN

Superman vole au secours de la N64. Mais est-ce vraiment une bonne idée ?

Superman est un jeu d'action en 3D dans lequel vous incarnez le célèbre super-héros en collants bleus. Vous devrez sauver Lois Lane et Jimmy Olsen, qui sont prisonniers de l'ignoble Lex Luthor dans un monde virtuel recréant Metropolis. Bref, la routine pour Superman. Mais pour vous ? Vous aurez nombre de "défis" à relever : désamorcer des bombes, supprimer des enemis... Le tout à travers quatorze niveaux qui alternent passages à l'air libre et en "indoor". Vous visiterez plein d'endroits, sous l'eau, dans les airs ou sur terre...

Superman possède, comme son nom l'indique, des super pouvoirs : souffle glacial, super vitesse, vision infra-rouge... Mais vous ne pouvez en utiliser qu'un seul à la fois.
Bien sûr, vous vous envolerez dans les airs et vous soulèverez la plupart des objets pour les lancer sur les méchants.
Plusieurs missions sont limitées en temps, il faudra donc être aussi rapide que précis.

SUPERMAN AND ALL RELATED CHARACTERS NAMES AND INDICIA ARE TRADEMARKS OF DC COMICS © 1999

Il faut voler entre les anneaux, c'est ennuyeux...

On peut soulever toutes sortes d'objets.

Superman possède de nombreux pouvoirs dont la super vitesse.

Les graphismes sont vides...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : —
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TITUS
- Éditeur : TITUS
- ACTION 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : -
- Compatible : -

PRESENTATION	*Il ne faut pas trop en demander à une cartouche.*	80%
GRAPHISMES	*Le brouillard est omni-présent, et les décors un peu simplets.*	73%
ANIMATION	*Assez fluide, mais pas très rapide.*	84%
MUSIQUE	*Pas mal, sans plus...*	85%
BRUITAGES	*Rien de spécial, à part quelques bonnes digits vocales.*	85%
DUREE DE VIE	*Le jeu est long, mais aurez-vous le courage de persévérer ?*	86%
JOUABILITE	*Il vous faudra un certain temps d'adaptation.*	60%
INTERET	*Superman recèle quelques bonnes idées, mais gâchées par une maniabilité bancale.*	**55%**

AVIS NON !

Superman bénéficie d'une réalisation technique très moyenne, mais le design est assez fidèle à la série télé. Ce qui est inexcusable, c'est la maniabilité plus qu'approximative... Les combats frisent le ridicule, on dirait un beat'em all de quatrième zone, et encore. Le pire de tout, c'est que ce jeu n'est pas fun du tout. Bref, je me suis forcé à y jouer, et c'était tout sauf une partie de plaisir.

PANDA

TEL : 01.47 70 27 04 FAX :01.47 70 27 06
E-mail : sunrise@magic.fr
www.sunrise-import.com
STANDARD : du lundi au vendredi 10H00-13H00 / 14H00-19H00

SUNRISE IMPORT

JEUX VIDEO D'IMPORT UNIQUEMENT !

PLAYSTATION JAP

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	479 F
MACROSS VFX 2	549 F
FRONT MISSION 3	499 F
DRAGON VALOR	499 F
PSYCHIC FORCE 2	479 F
STAR IXIOM	479 F
VALKEN 2	499 F
GUITAR FREAKS	479 F
LEGEND OF MANA	TEL
VANDAL HEARTS II	499 F
BLADE MAKER	499 F
DINO CRISIS	499 F
PERSONA 2	499 F
APE'S ESCAPE	479 F
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	499 F
SLAYERS ROYAL 2	TEL
GRANDIA	TEL
FATAL FURY WILD AMBITION	499 F
RIVAL SCHOOL 2	499 F
MYSTIC DRAGON	499 F
RACING LAGOON	TEL
GUNGAGE	479 F
RALF'S ADVENTURE	479 F
MACROSS the shooting	549 F
LUNAR 2	549 F
ACE COMBAT 3	549 F
KOF'98	479 F
RASETSU NO KEN Etc...	479 F

JOJO'S ADVENTURE

LEGEND OF MANA

GRANDIA

RIVAL SCHOOL 2

PLAYSTATION US

SHOGUN'S ASSASSINS	399 F
QUAKE 2	399 F
STAR WARS : Phantom menace	399 F
XENA WARRIORS PRINCESS	399 F
RAYMAN 2	399 F
STAR WARS : Racer	399 F
TARZAN	399 F
CARMAGEDDON 2	399 F
APE ASCAPE	399 F
WARZONE 2100	399 F
EVIL ZONE	399 F
SOUL REAVER	399 F
STAR OCEAN	399 F
DRIVER	399 F
LUNAR SILVER STAR STORY	TEL
SHADOW MADNESS	399 F

LUNAR COMPLETE EDITION

STAR OCEAN

NEO GEO POCKET COLOR

SAMOURAI SPIRIT 2	389 F
MAGICAL DROP POCKET	329 F
SHANGAI POCKET	329 F
DIVE ALERT	349 F
NEO TOURNAMENT GOLF	349 F
PUYO PUYO	349 F
FATAL FURY FIRST CONTACT	369 F
METAL SLUG FIRST MISSION	349 F
BASEBALL STAR	329 F
KOF R-2	369 F
POCKET TENNIS	329 F
PUZZLE BOBBLE MINI	329 F
BIO MOTO UNITRON	329 F
Etc...	

SAMOURAJ SPIRIT 2

NEO GEO CART.

SCHOCK TROOPERS 2	TEL NEW
METAL SLUG X	1790 F
KING OF FIGHTER'S 98	1590 F
NEO GEO CUP 98	1490 F
SAMOURAI SHODOWN 3	1000 F
LAST BLADE	1200 F
Etc...	

SUR COMMANDE :
PULL STAR
FAR EAST OF EDEN
BREAKERS
SUPER TAG BATTLE
BLAZING STAR
SAMOURAI SHODOWN 4
Etc...

NEO GEO CD.

KOF'98	399 F
RB2	329 F
LAST BLADE 2	399 F

Modification de console en version Japonaise pour accéder aux options MVS! Installation puce - TEL

WONDERSWAN, MEGADRIVE, NEC, NOMAD, PC JAP, GARAGE KIT, ACCESSOIRES etc...

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

SHOPPING

Guide US - 100 F
- Star wars
- Legend of legaia
- Syphon filter
- Silent hill
- Eirghez
- Lunar

Tapis de souris Samourai
Calendriers Samourai & KOF
Calendrier SNK 99
Pin's Capcom
Tasse KOF'98
Postcard KOF'98, Montre Final VIII, Puzzle Langrisser etc...

Montre Final 8

Puzzle Langrisser 249 F

SUPER FAMICOM

BAHAMUT LAGOON	350 F
SEIKEN DENSETSU 3	399 F
DRAGON QUEST VI	399 F
CHRONOTRIGGER	350 F
Y'S V	299 F
BOUNTY SWORD	299 F
ROMANCING SAGA 3	399 F
RUDORA NO HIHI	399 F
TALES OF FANTASIA	399 F
ROCKMAN AND FORTE	TEL
FINAL FANTASY VI	399 F
HAGANE	299 F
TREASURE HUNTER G	399 F
ETC...	

Arrivages permanents du Japon. Les prix sont indicatifs.

SATURN JAP

STREET FIGHTER ZERO 3	TEL
BLACK MATRIX	699 F
BATSUGUN	399 F
SENGOKU BLADE	449 F
SHINING FORCE 3 sc. 1, 2, 3	369 F
GRANDIA MEMORIAL PACK	399 F
LUNAR 2	449 F
DRACULA X	399 F
THUNDER FORCE V	399 F
MACROSS	399 F
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION	499 F
BLAST WIND	299 F
ETC...	

BLACK MATRIX

Bon de commande à retourner à : SUNRISE, 14 rue des Messageries 7501 Paris

Désignation articles	Quantité	Montant
	Port	
	TOTAL	

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
N° CB : ... ... TEL OBLIGATOIRE :
EXP : ... ... /... ...

Les prix sont révisables sans préavis. Les marques, logos et images sont copyright par leurs propriétaires respectifs.

Mégahit CONSOLES+

SUPER MARIO BR

HELP !

SECRETS ET CACHETTES

Super Mario Bros. Deluxe contient tellement de passages secrets et de salles cachées qu'il est impossible de tous les signaler. Nous avons préféré vous indiquer l'emplacement de la première Warp Zone, à savoir une salle spéciale dans laquelle on choisit directement le monde dans lequel on souhaite évoluer.

Dans le monde 1-2, rendez-vous à cet emplacement en "grand" Mario.

Sautez sur le mur de gauche.

Sautez encore à gauche défoncez le plafond, sautez et marchez vers la droite tant que vous pouvez.

Une fois les passerelles passées, vous arriverez à la fameuse Warp Zone !

La fleur s'obtient quand on est un "grand" Mario. Une fois récupérée, elle permet de tirer sur vos ennemis.

Sorti en 1985, Mario Bros avait constitué un véritable événement sur la première console 8 bits de Nintendo : la Nes. Quatorze ans plus tard, Nintendo remet le couvert dans une version GameBoy Color exceptionnelle : nouvelles options, nouvelle présentation et... compatibilité avec l'imprimante !

Cette version GameBoy Color de Super Mario Bros Deluxe est un must en matière de plates-formes. Souvent imité, jamais égalé, Super Mario Bros fut l'un des premiers jeux de Maître Miyamoto sur la console Nes. Ce jeu de plates-formes mythique vous place dans la peau de Mario, un plombier italien, ventru et moustachu. Votre mission est d'aller secourir Toadstool, une ravissante princesse aux yeux bleus.

Bowser le boss

De nombreux dangers vous attendent dans les trente-deux niveaux, divisés en huit mondes : plates-formes en mouvement, projectiles en feu, boulets de canon, barrières de flammes, plantes carnivores, méduses et autres poissons volants seront de la partie. À la fin de chaque monde, un affrontement avec Bowser vous attend. Pour le battre, il suffit de trouver sa tanière, de passer derrière lui et d'actionner un levier pour le faire tomber dans la lave.

Cadeaux bonus

Évidemment, les châteaux sont de plus en plus grands et les pièges, plus nombreux. Pour vous aider, vous récupérerez deux gadgets : le champignon (qui vous fait devenir plus gros et vous permet de vous faire toucher une fois par un ennemi) et la fleur, qui vous permet de lancer des boules enflammées qui rebondissent au sol et détruisent aussi bien les ennemis que certains murs, révélant parfois des passages secrets...

Cette version GameBoy Color vous permet, si vous possédez la GameBoy Printer, d'imprimer quelques dessins répartis dans les différents niveaux. Enfin, pour les possesseurs du câble de liaison, un mode deux joueurs en simultané inédit est proposé. L'un des joueurs joue avec Mario, l'autre avec Luigi. Pas de compétition, mais le plaisir de visiter les niveaux à deux. Enfin, notez que Super Mario Bros. Deluxe est la première cartouche à ne fonctionner que sur GameBoy Color et à disposer d'une coque transparente. Sympa, non ?

Autre phase délicate : les plates-formes ascenseurs. L'une descend tandis que l'autre monte.

AVIS OUI !

Voilà ce que l'on appelle une conversion parfaite ! Les programmeurs de chez Nintendo ne se sont pas contentés d'adapter simplement et bêtement la version Nes. Ils ont en effet créé des modes de jeu spéciaux et propres à la GBC : un mode 2 joueurs en Link, la possibilité d'imprimer des images gagnées au cours du jeu, ou encore un mode Challenge dans lequel il faut réaliser le plus grand score dans chaque niveau. Si vous aimez les jeux de plates-formes, ne ratez pas ce Super Mario Bros. Deluxe !

NIIICO

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS S

véritable

ntendo
Color

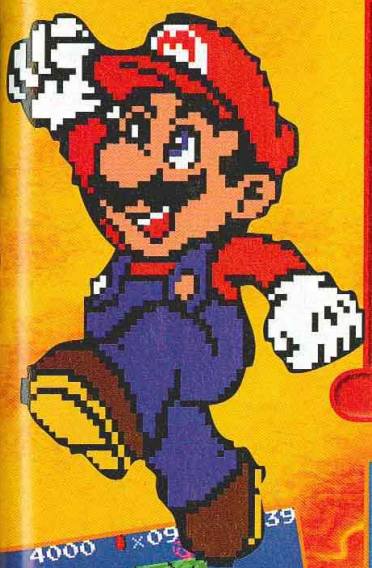
imante !

simultané
n des
o, l'autre
npétition,
r les
notez que
uxe est la
ne
ameBoy
ne coque
non ?

arfaite !
e sont
ment et
ont en
u
BC : un
Link, la
ner des
s du jeu,
ans
d score
ez les
as ce

SUPER MARIO BROS DELUXE

Au quatrième niveau de chaque monde, vous affrontez l'ignoble Bowser. Il devient à chaque fois plus puissant, car mieux armé.



Sous l'eau, Mario n'est pas obligé de reprendre sa respiration, mais il n'est pas pour autant protégé contre les méduses et les poissons.

Voici, entre autres, ce qui a fait la renommée de Super Mario Bros : les canons noirs et leurs obus.

AVIS OUI !

Avec tous ces vieux jeux qui ressortent sur Gameboy, je vais finir par me sentir vieille... Le jeu est comme dans mes souvenirs. Je me rappelle les nuits passées dans le noir à apprendre les niveaux par cœur... Alors quand ce jeu est arrivé, imaginez ma joie ! La jouabilité sur GameBoy est parfaitement adaptée. Il ne manque plus qu'un câble pour mettre l'image sur la télé pour s'y croire vraiment. Les petits bonus intégrés ajoutent encore au plaisir. Si vous ne connaissez pas ce mythe, ruez-vous dessus !

GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS (LINK)

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : UNIQUEMENT GBC
- Vibrations : -

PRESENTATION 75%
On découvre de nouvelles options, et un mode 2 joueurs inédit en Link.

GRAPHISMES 85%
Soignés.

ANIMATION 89%
Aussi rapide que sur la Nes. Pas de ralentissement à signaler.

MUSIQUE 75%
Une ambiance sonore très réussie grâce aux célèbres thèmes de Mario.

BRUITAGES 70%
Ils ne sont pas aussi riches qu'on l'aurait souhaité.

DUREE DE VIE 90%
Si les premiers niveaux se terminent facilement, on peine à la fin du jeu !

JOUABILITE 90%
La prise en main est immédiate grâce à la fameuse jouabilité Nintendo.

INTERET 92%

La GameBoy Color se dote de l'un des tout meilleurs jeux de plates-formes de la Nes. A posséder impérativement, si vous aimez le genre.

TE LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS (3615 : 2.23) F/MIN

METAL SLUG X

Cette énorme cartouche pèse la bagatelle de 506 mégabits. Mais comme le dit souvent Switch, ce n'est pas la taille qui compte ! Alors, huilez votre pad et préparez-vous à hurler de plaisir. Parole de Panda.

Ce Metal Slug X est une version "remix" du deuxième épisode. En effet, on retrouve les mêmes niveaux très variés auxquels ont été ajoutés quelques nouvelles armes, de nouveaux véhicules, et, bien sûr, des boss encore plus méchants. Mais la base du jeu reste la même. On peut bien sûr jouer à deux simultanément, ce qui est toujours très sympa. En délivrant les prisonniers dispersés dans les niveaux, votre personnage ramassera, diverses options qui augmentent sa puissance de tir. Vos munitions ainsi que vos grenades sont limitées en quantité, il ne faudra donc pas les gaspiller. À la moindre blessure, votre héros meurt, sauf s'il est touché par certains morts-vivants. Il se transforme alors en zombie, ce qui ralentit onsidérablement ses mouvements.

Heureusement, des potions cachées dans certains coffres lui rendront rapidement son aspect normal. À la fin de chaque niveau, un gigantesque boss viendra vous barrer le passage. Vous pourrez parfois utiliser des véhicules, ce qui vous rendra encore plus puissant.
Metal Slug X est bourré de petits détails sympathiques, comme les animations des ennemis lorsqu'ils encaissent une balle, leurs mimiques ou les décors en fond d'écran.

VÉHICULES

On trouve toutes sortes de véhicules ; cela va du chameau à l'avion, en passant par le petit tank tout droit tiré du manga "Dominion Tank Police". L'avion est de loin le plus sympa, car on peut canarder tout ce qui bouge sans risquer de se faire toucher !

Pas très esthétique, mais efficace.

Le chameau est équipé d'une mitrailleuse multidirectionnelle.

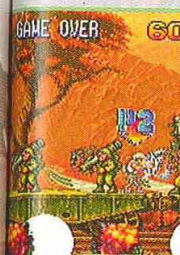
Les bombes font de grosses explosions.

AVIS OUI !

Si vous avez déjà Metal Slug 2, inutile de vous procurer cette version X, car les nouveautés, même si elles sont sympas, ne le justifient pas. Sinon, cette nouvelle mouture se révélera un excellent choix. La réalisation est très soignée, avec des graphismes mignons. Le jeu est bourré de petits détails animés, de tonnes d'armes... De quoi vous amuser un bon moment. Surtout que le jeu est coton. Certes, la cartouche vous coûtera la "peau des yeux", mais c'est ça, la classe Neo Geo.

PANDA

Le lance-flamme



Switch est enco... il bouffe tous l...

Entre le t... le choix

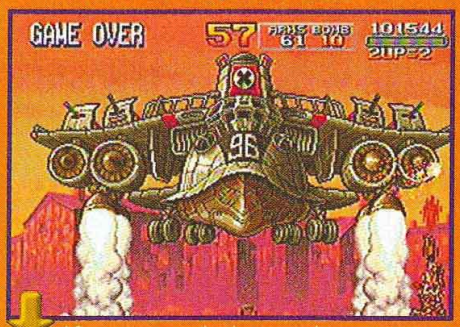
Le prisonnier donne u...

Vous avez pris du bi... nouvelle arme, mais plu... plus elle devient ...

GIGANTESQUES

Les boss sont gigantesques et occupent parfois quasiment l'écran entier. Il vaut mieux avoir gardé une bonne arme, sinon cela va prendre du temps pour les éliminer, l'idéal étant d'avoir un véhicule.

Le boss va lancer son gros tir... Attention !



Il faut rester entre les deux propulseurs pour ne pas être brûlé.

Le lance-flammes, une arme très utile...

Switch est encore mort... il bouffe tous les crédits.

Entre le tank et l'avion, le choix est vite fait.

Encore un boss gigantesque !

Le prisonnier donne une option au Panda.

Vous avez pris du bide avec cette nouvelle arme, mais plus vous mangez, plus elle devient puissante.

AVIS OUI, MAIS...

Metal Slug est un jeu au principe vraiment sympa. Hélas, même si le jeu est très fun, la fine pincée de nouveautés sera difficile à avaler par le fan qui suit tous les épisodes et difficile à remarquer, même pour moi qui joue depuis le premier. Un possesseur de Neo-Geo a forcément déjà joué à Metal Slug, le un ou le deux. On se demande qui cette fausse nouvelle version du jeu à 1800 F va intéresser ! Carrément n'importe quoi ! Fuck SNK (heu... juste cette fois, hein).

SWITCH

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SNK
- KILL'EM ALL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

La sobriété est de mise sur cartouche.

GRAPHISMES 93%

Très mignons et assez colorés.

ANIMATION 85%

Pas très rapide, mais fluide malgré les gros sprites à l'écran.

MUSIQUE 90%

Comme d'habitude, ça le fait bien.

BRUITAGES 88%

Simples et efficaces.

DUREE DE VIE 89%

Vers le milieu du jeu, ça se corse pas mal, bon courage.

JOUABILITE 95%

Un plaisir de jouabilité, comme tous les jeux SNK, du reste.

INTERET 90%

La série des Metal Slug est excellente, dans un genre malheureusement tombé en désuétude.

CROC 2

Argonaut Software nous propose la suite de Croc, son plus fameux jeu de plates-formes 3D, sorti en octobre 1997. Presque deux ans de travail pour une suite très attendue. Mais le résultat est-il à la hauteur de nos espérances ?

ACTION !

A l'image des autres héros de plates-formes 3D, Croc est capable d'effectuer de nombreuses actions : courir, sauter, donner des coups de queue pour exterminer ses ennemis (n'essayez pas chez vous sur votre chaise, ça peut être douloureux), grimper au lierre des murs, s'accrocher aux rebords des caisses ou des passerelles, s'agripper à des grilles... Et même du bateau ou du deltaplane.

Grâce aux jumelles des Gobbos, pas un détail n'échappe à Croc.

Croc exerce ses talents de grimpeur au lierre du mur.

S'agripper aux grilles ne pose aucun problème. Mais gare à la chute.

Le "saut rodéo" permet à Croc d'exploser les caisses de bois et d'en récupérer les trésors.

Pousser certains blocs est parfois nécessaire pour bloquer des interrupteurs.

Comme dans Pilotwings (N64), Croc utilise les courants d'air chaud pour prendre de l'altitude avec son deltaplane.

Le crocodile d'Argonaut Software est donc de retour. Dans le premier volet, Croc devait libérer les Gobbos des griffes d'un tyran. Cette fois-ci, le croco le plus craquant des jeux vidéo va partir à la recherche de ses parents. Juste retour des choses, les Gobbos vont à leur tour l'aider dans sa quête, en lui offrant des objets (comme des jumelles), en allant chercher des objets dans des endroits inaccessibles, en lui enseignant de nouveaux mouvements, ou bien en lui donnant quelques conseils avisés. Dans ce deuxième volet, Croc apprendra à faire le "saut rodéo" (comme dans Mario 64) pour exploser les caisses en bois, et à donner des coups de queue pour se débarrasser des méchants.

Sauts catastrophiques

A la différence du premier épisode, aucun Gobbos n'est prisonnier. Les Gobbos, situés devant les portes qui mènent aux niveaux, vous donneront votre objectif et votre ordre de mission. Croc devra terminer chaque niveau pour changer de monde. Pas évident du tout, quand on sait que certains tableaux demandent une parfaite synchronisation des sauts. Et justement, c'est là que le bât blesse: dans ce jeu de plates-formes en 3D temps réel et aux graphismes magnifiques, il n'est pas rare d'effectuer plusieurs séries de sauts sur des plates-formes en mouvement ou encore sur des caisses en bois explosives. Une simple routine pour le joueur averti que vous êtes. Hélas ! la gestion des sauts est si ca
est quasiment
d'enchaîner pl
suite sans se v
lave ou de l'ac
ou dans le vid

Caméra in

À cela deux ra
Croc semble p
— dès qu'il sa
aussitôt et très
sommes à des
jouabilité des j
le père de Mar
caméra, elle n
mieux. Elle se
toujours à l'arr

AVIS NON !

Désolé, mais proposer un jeu de plates-formes avec une jouabilité aussi mauvaise, c'est se foutre du monde ! Ce défaut rédhibitoire était déjà présent dans le premier volet. Argonaut s'entête, persiste et signe un jeu identique en tout point au premier : graphismes soignés, couleurs pétantes, animations souples et fluides, mais gestion des sauts minable. Pour un produit qui s'adresse aux plus jeunes, c'est pitoyable. Car c'est la jouabilité qui fait le succès d'un jeu, pas les graphismes.

NIIICO

HEL

Pas de panic
Regardez où
vous allez, n
tentez pas u
saut impossi
et, surtout,
gardez votre
calme.
Dans le pren
monde, vous
participerez
à une course
en bateau.
Pour termine
premier,
empruntez le
passage sec
sous la cas

HELP !

Pas de panique ! Regardez où vous allez, ne tentez pas un saut impossible et, surtout, gardez votre calme.
Dans le premier monde, vous participerez à une course en bateau.
Pour terminer premier, empruntez le passage secret sous la cascade.

La cascade, sur la droite de l'image, dissimule un passage secret.

Dans chaque monde, il est possible d'acheter des fournitures dans la boutique. Mais, attention, tout coûte.

Sur ces tapis roulants, évitez de tomber dans le vide et de vous faire électrocuter.

Pas de précipitation. Avant de vous jeter sur le coffre et le cœur, méfiez-vous de la masse qui heurte le sol régulièrement.

Une balade en chariot, ça vous dit ? Pensez aussi à récupérer les diamants de couleur pendant le parcours.

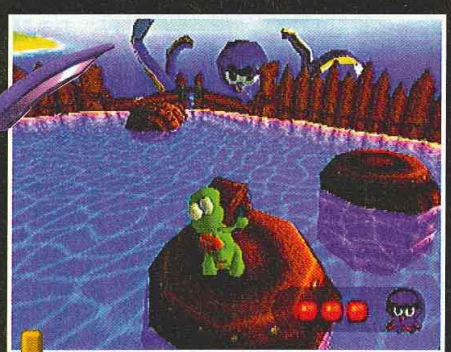
sauts est si catastrophique qu'il est quasiment impossible d'enchaîner plusieurs sauts de suite sans se vautrer dans de la lave ou de l'acide, sur des pics ou dans le vide.

Caméra infernale

À cela deux raisons : d'abord, Croc semble peser deux tonnes — dès qu'il saute, il retombe aussitôt et très vite. Nous sommes à des années de la jouabilité des jeux de Miyamoto, le père de Mario. Quant à la caméra, elle ne vaut guère mieux. Elle se positionne toujours à l'arrière de Croc ...

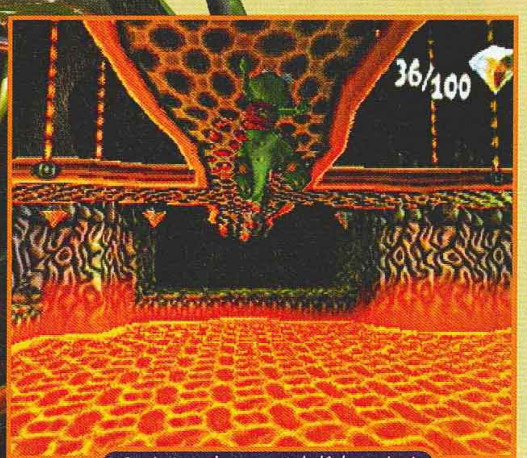
RAYON LAYETTE

Croc 2, comme tous les jeux de plates-formes, comporte des phases de combat contre des boss. Dans les quatre mondes qui constituent l'univers de Croc 2, Sailor Gobbo Tribe, Cossack Gobbo Tribe, Caveman Gobbo Tribe, Inca Gobbo Tribe (plus un monde secret), on trouve huit boss, soit deux par monde. Bien que leur taille soit parfois impressionnante, on en vient facilement à bout.



Pour se débarrasser de cette pieuvre, sautez sur les tonneaux et lancez-lui à la tronche une caisse de dynamite.

Pour en finir avec ce pirate, actionnez



Ce n'est pas le moment de lâcher prise !

AVIS NON !

Généralement, une suites apporte un plus fondamental à un jeu. Croc 2 fonctionne à l'inverse : il est moins beau et moins jouable que premier ! Quel intérêt pour un jeu de plates-formes dont la difficulté est uniquement due au mauvais contrôle du personnage ? Electronic Arts devrait se contenter d'exploiter ses licenses et laisser Argonaut repenser à la jouabilité de leur soft. Bref je ne suis pas accro de Croc 2...

SWITCH

CROC 2

... et trop haut pour que l'on puisse apprécier la longueur du saut à effectuer. Résultat : un manque de précision total. Imaginez que certains niveaux demandent de sauter plusieurs fois sur des caisses très petites et qui ne supportent pas votre poids plus de deux secondes... C'est l'enfer ! Le plus regrettable, c'est que ces remarques s'appliquaient déjà au premier opus... Croc 2 est donc un jeu très beau, et graphiquement très soigné, mais peu jouable.

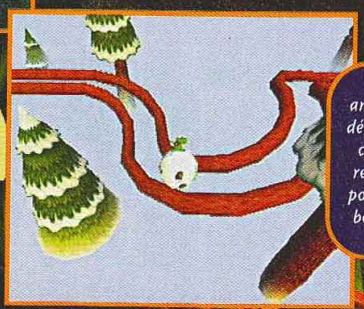
Cet oiseau a volé le sandwich des Gobbos.

Un des niveaux consiste à poursuivre un voleur d'oiseaux pendant de longues minutes.

Les mines sont fréquentées par des squelettes.

Malgré sa taille, un simple coup de queue suffit à se débarrasser de cet individu.

Ne restez pas trop longtemps sur cette plate-forme car elle se décompose rapidement.



Une phase amusante mais délicate : mener cette tête au reste du corps pour former un bonhomme de neige.

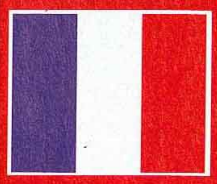
COUP DE MAIN

Vous aviez sauvé les Gobbos dans le premier épisode, ils s'en souviennent dans le deuxième ! N'hésitez pas à faire appel à eux.

Impossible d'atteindre la plate-forme du fond. Choisissez alors un Gobbos dans votre inventaire (en haut, à droite).

Validez votre choix, et hop !, le Gobbos file récupérer pour vous le diamant bleu. Pratique, non ?

Les Gobbos peuvent aussi activer pour vous l'interrupteur qui commande le pont-levis.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ARGONAUT SOFT.
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : IMPRÉCIS
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%

Quelques scènes cinématiques en 3D temps réel ponctuent certains niveaux.

GRAPHISMES 90%

Décors de très bonne qualité et couleurs très pétantes. Du bon boulot.

ANIMATION 90%

Celle de Croc et de l'ensemble des persos est bonne. Quelques ralentissements.

MUSIQUE 86%

Enfin de vrais instruments ! Des thèmes musicaux agréables et très nombreux.

BRUITAGES 70%

Peu nombreux et pas assez présents durant les parties. Un peu vide.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu n'est pas facile et les niveaux sont nombreux. Faites le calcul...

JOUABILITE 50%

Nulle ! La gestion des sauts est catastrophique et totalement imprécise.

INTERET 79%

Croc 2 est un jeu de plates-formes charmant, mais sa jouabilité hasardeuse vous énervera rapidement. Dommage.

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Conse
46 rue des Fossés Saint Be
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Miche
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR P
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUG
137 avenue Victor Hug
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR P
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelle
Nationale 34 - 77508 Ch
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUB
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Tem
Rue des Arcades Est - Niv
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Boi
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basiliq
6 passage des Arbalestrie
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVEN
220, rue de Stalingrad - N
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCENT N
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil V
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94
30 bis av. de Fontainebleau
94270 Kremlin Bicêtre (Porte
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bo
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95
C. Ccial Ceray 3 Fontaine
95000 Ceray
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 21 6 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De G
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS consolo (80
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N° 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

69F
MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES

69F
CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT

99F
CABLE PERITEL + CONNECTION AUDIO

VOLANT PSX V3 RACING WHEEL

+

RIDGE RACER TYPE 4

= **749F 499F***

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !

SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

PSX **V-RALLY 2**

PSX **DRIVER**

PSX **SOUL REAVER**

PSX **BUGS BUNNY VOYAGE**

PSX **SILENT HILL**

PSX **BLOODY ROAR 2**

PSX **COLIN Mc RAE**

169F

PSX **ALERTE ROUGE**

169F

PSX **FINAL FANTASY VII**

149F

PSX **GRAN TURISMO**

149F

N64 **STAR WARS RACER**

N64 **MONACO GP 2**

N64 **SUPERMAN 64**

N64 **QUAKE II**

GB COLOR **Y. NOAH ALL STAR TENNIS**

GB COLOR **CONKER'S POCKET TALES**

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE. - * PRIX EFFECTIF APRES REMBOURSEMENT DE 250F AUPRES DE SONY COMPUTER CONTRE LES PREUVES D'ACHAT - LES CODES BARRES DES PRODUITS AINSI QUE LE TICKET DE CAISSE.

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE MENSUEL GRATUIT

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2.23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client : .....

Adresse .....

Code Postal..... Ville..... Tel. : .....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.....F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H

LIVRAISON 24H

RC B 385215603 CONSOLE + JUILLET 1999

Gungage™

ガンゲージ

Il ne faut pas rester en face de ce genre de bestiole.

Cela fait un bon moment que Konami a le vent en poupe, et ce n'est pas Gungage qui va l'arrêter en si bon chemin. Une bonne surprise, dans un genre de jeu qui n'est pourtant pas sa spécialité.

Gungage est un jeu d'action en 3D, un peu comme Duke Nukem : Time To Kill, mais en beaucoup mieux, bien sûr. On retrouve aussi le côté arcade de Syphon Filter. Il n'y a quasiment pas d'énigmes, ou alors elles sont vraiment très simples. En gros, il faut exploser une caisse ou deux et ne pas se perdre dans les couloirs.

Le héros peut sauter ou esquiver vers la gauche ou la droite. Vous avancez et tirez au moindre mouvement suspect avec un pistolet laser qui ne se décharge jamais. Vous avez également droit à une autre arme, avec des munitions en nombre limité, qui peut, au choix, paralyser votre adversaire ou servir de bouclier. Votre arme garde la cible en visée automatiquement, ce qui permet de tourner autour des boss que l'on trouve à la fin de chaque niveau. Votre héros possède une barre d'énergie, ainsi que deux vies, mais les crédits sont infinis.

On peut utiliser les ouvertures dans le murs de droite pour se cacher et esquiver les tirs.

Bougez avant d'être entouré.

Voici une option à ramasser. Les environs sont clean.

Le brouillard, style N64, est assez discret...

Vous vous retrouvez entouré de tanks qui vous grillent en quelques tirs !

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 85%
Rien de spécial, c'est assez classique.

GRAPHISMES 88%
Les textures sont pas mal et le rendu général, assez bon.

ANIMATION 85%
Le personnage est un peu lent, mais sinon, c'est nickel.

MUSIQUE 85%
Elle soutient bien l'action.

BRUITAGES 84%
Ça manque de digits vocales.

DUREE DE VIE 88%
Le jeu est assez facile, mais plutôt long.

JOUABILITE 89%
La prise en main est impeccable.

INTERET 88%

Gungage est une très bonne surprise. Assez bourrin, mais ce n'est pas pour me déplaire.

AVIS OUI !

Ma foi, voici un jeu que je n'attendais pas du tout et qui se révèle être une très bonne surprise ! La réalisation technique est honnête, avec des décors assez sympas et variés. Le jeu est bien maniable et le système de lock sur les ennemis, parfaitement impeccable. En plus, il y a quelques bonnes idées. L'action est endiablée et on ne s'ennuie pas une seconde. Bref, Gungage est vraiment très fun, c'est le genre de petit jeu qui fait passer d'agréables moments.

PANDA

Après les dans Final fait tourn plus qu'à

Choco jeu d l'esp entièrement en textures assez nettes. Vous p différents pers possédant cha véhicule et dot spécifique que la course. Il y a de pistes, avec un thème diffé Mario Kart, il y d'options" à pl sur le parcours jusqu'à trois op véhicule avant Si vous prenez de suite la mêm puissance et la effet augmente absolument fre car certains vir droit et donc, a négocier. Il y a assez sympa e pour jouer à de

Chocobo Racing

AVIS OUI, MAIS...

J'aime bien les Chocobo. Mais comme Square les accommode à toutes les sauces, je commence à en avoir une indigestion ! La réalisation technique de ce jeu est assez soignée et les graphismes sont tout mignons, avec évidemment plein de références aux Chocobo et au monde de Square Soft. Mais soyons clairs, ce petit jeu sympa, dans un genre sous-représenté sur Playstation, reste loin de la jouabilité et du fun de Mario Kart. Les fans du genre et les plus jeunes y trouveront leur compte, les autres passeront leur chemin.

PANDA

Après les avoir chevauchés dans Final Fantasy, combattus dans Final Fantasy Tactics, fait tourner en rond dans Chocobo Dongeon, il ne vous reste plus qu'à faire la course avec les célèbres Chocobo !

Chocobo Racing est un jeu de course dans l'esprit de Mario Kart, entièrement en 3D, avec des textures assez jolies et plutôt nettes. Vous pouvez choisir entre différents personnages, possédant chacun leur propre véhicule et doté d'un pouvoir spécifique que l'on choisit avant la course. Il y a un bon paquet de pistes, avec pour chacune un thème différent. Comme dans Mario Kart, il y a des "lignes d'options" à plusieurs endroits sur le parcours. On peut garder jusqu'à trois options derrière son véhicule avant de les utiliser. Si vous prenez deux, ou trois fois de suite la même option, sa puissance et la durée de son effet augmentent. Il faut absolument freiner pour déraper, car certains virages sont à angle droit et donc, assez difficiles à négocier. Il y a un mode Story assez sympa et un mode Versus pour jouer à deux.

Le mode Story est assez rigolo.

On peut faire un peu de stock-car pour pousser ses adversaires dans les bas-côtés.

Vous enclenchez le Turbo pour rattraper les autres concurrents.

Il faut déraper dans les virages serrés.

Vous pouvez cumuler jusqu'à trois options derrière vous.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SONY
- COURSE DE PETITS BOLIDES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION	Comme d'hab chez Square Soft, une très jolie cinématique.	90%
GRAPHISMES	Mignons et soignés.	85%
ANIMATION	Fluide, mais ce n'est pas super rapide.	85%
MUSIQUE	Classique. Ce n'est pas du grand Square...	80%
BRUITAGES	Rien de spécial à signaler.	80%
DUREE DE VIE	Il y a pas mal de courses, et un mode Story rigolo.	85%
JOUABILITE	La prise en main est bonne.	88%

INTERET 84%

Une copie de Mario Kart assez honnête, mais on est loin de l'original.

Mégahit

ACE COMBAT 3 electrosphere

VU À LA TÉLÉ

Avant chaque mission, vous serez convoqué au briefing. Vous aurez également droit à un vrai scénario, avec des interactions entre les différents pilotes. Vous pourrez même suivre à la télé des reportages sur l'évolution du conflit avec des commentaires sur vos missions !

Vous pourrez même faire l'ouverture du 20 heures.

Votre mission expliquée en détail.

Une fois rentré à la base, vous recevrez de mystérieux coups de fil.

En bas à droite, on voit l'état de l'appareil.

Les missions de nuit sont vraiment superbes.

Même en rase-mottes, la DCA ennemie ne vous rate pas.

L'avion ennemi est locké, les missiles vont partir et ne tarderont pas à le descendre.

SPÉCIAL NARCISSE

A la fin de chaque mission, on vous propose un Replay complet. Il faut dire que graphiquement, ça tape bien. Et puis, quand on est dans le cockpit, on n'a pas vraiment conscience des manœuvres que l'on fait.

Les deux avions tournent en rond et se pourchassent.

Il n'y a pas que des avions à détruire...

Sw
de
Pa
mo
d'Ace Com
Puis il s'e
quand il
y en avai
Une fois
à une gro
de Twix,
roulettes
envoyé en
comme l'
plantigra

Un de moins, c'est toujours ça de fait.

AVIS O

La réalisatio
nickel, avec
Il n'y a rien
l'a
c
a
s
m
en
dem
Il y a
situat
missi

PANDA

Switch a pleuré de joie quand le Panda lui a montré le CD d'Ace Combat 3. Puis il s'est évanoui quand il a appris qu'il y en avait deux ! Une fois rétabli grâce à une grosse perfusion de Twix, l'homme aux roulettes d'or s'est envoyé en l'air, tout comme l'ignoble plantigrade !

Ace Combat 3 est un jeu d'avions, orienté arcade. Il n'y a pas de décollage ni d'atterrissage à effectuer pour toutes les missions. Si nécessaire, le pilote automatique le fera à votre place *via* le bouton Start. Vous n'aurez d'ailleurs pas à vous soucier de grand-chose, en fait, si ce n'est d'éradiquer toute présence ennemie. Votre vitesse sera bien sûr réglable avec les boutons "L" et "R". Surveillez aussi l'altimètre, histoire de ne pas vous écraser. Un bouton pour la mitrailleuse et un autre pour les missiles. Et à vous les médailles. N'oubliez quand même pas de locker l'avion ennemi avant de lancer vos missiles.

Avant de partir en mission, vous choisissez votre avion et son armement. Le briefing est tout en japonais, mais on s'y retrouve sans trop de problème.

Variations sur le même thème

Les missions sont assez variées avec des objectifs à détruire comme des avions, des radars, une usine chimique... Parfois, il faudra rester en dessous de mille pieds pour échapper aux radars ou choisir entre deux objectifs (ce qui influe sur le scénario du jeu).De temps en temps, en plein milieu d'une mission, des renforts ennemis arrivent. Heureusement la vue arrière permet de repérer leurs missiles. Les avions sont très maniables, et on peut s'amuser à faire du rase-mottes ou passer sous un pont. Les graphismes frisent à mort, les textures sont belles et les détails des décors incroyables. Bref, Ace 3 vous en mettra plein la vue !

Un de moins, c'est toujours ça de fait.

On peut afficher la carte en surimpression sur le cockpit.

Lorsque le losange devient rouge, votre cible est verrouillée. C'est le moment de balancer la sauce.

En pleine mission, vos équipiers vous appellent.

AVIS OUI !

La réalisation technique d'Ace Combat 3 est nickel, avec des graphismes impressionnants. Il n'y a rien à reprocher à l'animation ni à l'ambiance sonore... En plus, les petites cinématiques entre les missions sont agréables. Grâce aux différents schémas, on comprend les missions malgré le japonais. Grande nouveauté : en plein milieu d'une mission, on vous demande de choisir entre deux objectifs. Il y a aussi des retournements de situation, avec ajout d'objectif en pleine mission... Sans conteste, Ace Combat 3 est le meilleur du genre !

PANDA

ACE COMBAT 3 electrosphere

AVIS OUI

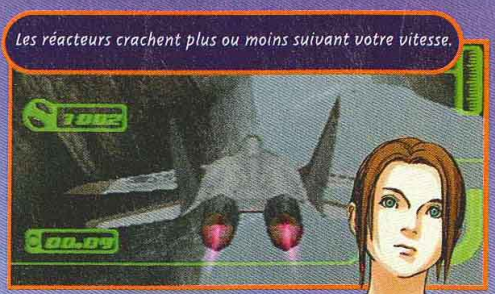
Depuis le temps que je patientais, voici enfin Ace Combat 3. Le jeu a bien évolué (il est maintenant entièrement compatible avec le pad analogique) et est tout simplement magnifique : explosions soignées, effets de lumière, textures fines et détaillées... Les combats aériens sont intenses et la prise en main, facile. Les missions sont variées et proposent des itinéraires multiples qui vous permettront de récupérer un gros paquet d'avions. Pour moi, ce titre est le meilleur de sa catégorie. Il déchire grave trop fort !

SWITCH

DOGFIGHT

Même si vous embarquez une énorme quantité de missiles, vous pouvez être tenté de faire un peu de "dogfight", comme dans un vieux coucou. Notez que l'ordinateur de bord oriente les mitrailleuses lorsque vous avez locké un ennemi. Evidemment, il faut être assez proche de la cible, mais le résultat est très efficace : une petite rafale et le zinc ennemi part en flammes.

Il faut choisir la voie à suivre à la fin de certaines missions.



Les réacteurs crachent plus ou moins suivant votre vitesse.

AVIONS

Il y a une ribambelle d'avions disponibles, dont des Mig notamment. Ils ont tous des capacités qui leur sont propres, comme la vitesse, la maniabilité et, très important, le blindage !

Est-ce un avion ou une fusée ? En tout cas ce petit appareil est bien rapide.

La, c'est carrément une navette spatiale que vous commandez !

UN EFFORT !

Lors de certaines "scènes" comme le ravitaillement en plein vol, l'atterrissage sur un porte-avions, ou encore l'entrée dans l'atmosphère de la navette spatiale, vous pouvez utiliser le pilote automatique. Mais c'est petit joueur, et en plus vous, serez mal noté par vos supérieurs... Essayez de les réaliser en manuel. C'est sans danger, car si vous vous plantez, vous ne serez pas obligé de recommencer la mission

Ravitaillement en vol !

Il faut s'arrimer à cette espèce de Zeppelin.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- COMBATS AÉRIENS
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Pal mal de scènes cinématiques de bonne qualité.

GRAPHISMES 95%

Ça décoiffe, les décors sont détaillés avec de beaux effets de lumière.

ANIMATION 90%

Pas de problème, c'est fluide comme il faut.

MUSIQUE 93%

Une très bonne ambiance, moins rock que dans les épisodes précédents.

BRUITAGES 89%

Ça le fait, avec un gros coup de basses quand on frôle un building !

DUREE DE VIE 91%

Même si le premier CD est un peu court, il y a de quoi faire.

JOUABILITE 94%

Maniable et très simplede prise en main. On entre dans le jeu immédiatement.

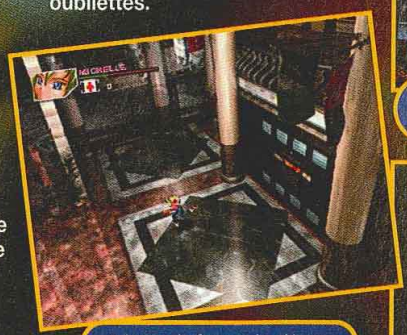
INTERET 94%

C'est tout simplement la meilleure simulation de combats aériens, toutes consoles confondues.

HARD EDGE

Hard Edge n'aura pas mis longtemps à être édité en version officielle. Après les sorties au Japon en janvier, puis aux USA en mai (sous le nom de Trag), Sunsoft s'est empressé de nous le livrer avec une semi-traduction en français.

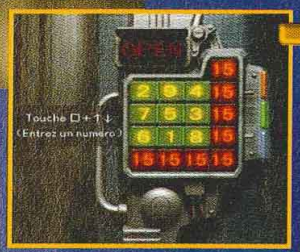
Un immeuble ultra-moderne est pris en otage par des terroristes. Vous faites partie de l'équipe de sauvetage envoyée à leur rescousse. Dans la peau d'Alex Barrat, expert en armes à feu, ou de Michelle Stevenson, une spécialiste des armes blanches qui n'hésite pas à découper ses adversaires en menus morceaux à l'aide d'un énorme couteau, votre mission consiste donc à mettre hors d'état de nuire la bande de malfrats. Les deux personnages opèrent indépendamment l'un de l'autre, et vous pouvez en changer à volonté. Le principal attrait du jeu est donc l'alternance entre ces deux personnages, avec des énigmes qui se chevauchent. Chaque perso possède ses propres Combos, avec quelques coups spéciaux (style jeu de baston) à la clé. Au fil de l'aventure, vous rencontrerez d'autres personnages déjà infiltrés dans les lieux, comme Rachel Howard et Burns Byford, que vous pourrez également contrôler. Chose agréable, des cartes, disponibles à volonté, vous aident à repérer chaque étage de l'immeuble.
Le jeu est plutôt facile, mais les combats sont du genre hasardeux. Taper au bon endroit ou viser dans la bonne direction relève parfois de l'exploit.
Finalement, Hard Edge s'en sort plutôt bien, mais avec la concurrence actuelle, il risque de tomber rapidement aux oubliettes.



Admirez la finesse des décors.

CO-CODES MINUTE

Deux petits trucs pour débloquer les impatients.



Entrez le code suivant pour ouvrir la porte : 294753618.

La combinaison du coffre est 052.

Michelle utilise ses pieds et une grosse lame pour se battre.

Le building est un véritable labyrinthe, avec un système de cartes d'accès et d'alimentation à réactiver pour avancer.

La borne au fond sert à sauvegarder.

Alex se sert d'un gun à distance, et frappe de ses poings quand les monstres s'approchent.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGL/FRAN

- Développeur : SUNSOFT
- Éditeur : SUNSOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION — 83%
De nombreuses cinématiques d'assez bonne facture.

GRAPHISMES — 86%
Décors en haute-résolution. Effets de lumière réussis.

ANIMATION — 84%
Temps de chargement trop nombreux, mais raisonnables.

MUSIQUE — 70%
Répétitive. Elle tape vite sur les nerfs.

BRUITAGES — 70%
Peu convaincants. Seuls les coups de feu s'en... tirent bien.

DUREE DE VIE — 80%
Le jeu est très court et facile.

JOUABILITE — 88%
Maniabilité déroutante à cause des caméra intempestives.

INTERET — 81%

Hard Edge aura du mal à se frayer un chemin parmi la flopée de clones de Resident Evil.

AVIS OUI, MAIS...

Hard Edge n'a pas de grandes prétentions. Les scènes cinématiques honnêtes et les décors en haute-résolution donnent un aspect propret au jeu, mais l'animation des persos est trop carrée.
Le jeu manque de rythme et de pêche. De plus, les dialogues et les gestes sur fond de français approximatif frisent parfois le ridicule. Restent quelques bonnes idées, comme le changement de personnages. Mais cela ne suffit pas à combler la platitude de l'ensemble.

GIA

Macross

Macross, plus connu en France sous le nom de Robotech, a donné lieu à d'innombrables adaptations ! Après la Nec, la Saturn, le voici qui revient une seconde fois sur Playstation !

On est dans un concept totalement différent de Macross VFX, puisque le jeu qui nous occupe est un shoot'em up en 2D. À noter qu'en plus des deux CD consacrés au jeu, il y en a un troisième qui contient deux démos jouables. Au programme : un avant-goût de Macross VFX2, qui a l'air sympa, et de Patlabor, qui a l'air très moyen...
Le jeu suit pas à pas le scénario du film. Vous pilotez un Varytech – un avion qui se transforme en robot ou qui reste dans un stade intermédiaire. Chaque configuration a ses avantages et convient mieux à certaines situations. Dans tous les cas, vous possédez une mitrailleuse et des missiles à tête chercheuse qui peuvent se disperser ou se locker tous sur la même cible. Vous disposez aussi de grosses bombes, mais en nombre limité. A la fin de chaque niveau, vous retrouvez le traditionnel boss. Votre vaisseau n'explose pas au premier tir encaissé, mais surveillez votre barre d'énergie ! Petit plus : chaque niveau est entrecoupé de cinématiques mélangeant extraits du film d'animation et images de synthèse créées pour l'occasion.

Les fameux missiles à tête chercheuse sont aussi efficaces que dans la série.

En mode robot, on peut tirer dans tous les sens.

C'est le premier gros vaisseau Zentradien qu'on va détruire, mais pas le dernier.

Le Varytech est entouré d'une armure supplémentaire et de réacteurs d'appoint.

Une navette alliée vous envoie des options qui augmentent votre énergie.

AVIS OUI !

J'adore la série télé de Macross et le film qui en est tiré. Ça tombe bien, le jeu en reprend plusieurs passages, auxquels il ajoute certaines scènes en images de synthèse. On retrouve également pour notre plus grand plaisir, les voix et les musiques originales. Bref, une adaptation parfaite... Qui plus est, un excellent shoot'em up en 2D, très maniable, et avec de bons graphismes. Qu'espérer de mieux ?

PANDA

Il faut se concentrer laisser les missiles

On vous dérange e avec des messa

Le SDF-1 en arrière-plan, c'est le seul vaisseau terrien...

AVIS OU

Quand un sho joie ! C'est tel genre est déc un p bo M p J' ret anim le

GIA

Il faut se concentrer sur l'esquive et laisser les missiles faire le reste.

On vous dérange en plein combat avec des messages radio.

On pivote autour du vaisseau ennemi, donnant un semblant de 3D.

Le SDF-1 en arrière-plan, c'est le seul vaisseau terrien...

Les bombes, symbolisées par les petits ronds verts, sont en nombre limité.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : BANDAI
- Éditeur : BANDAI
- SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 97%

Beaucoup de scènes cinématiques reprenant des passages du dessin animé.

GRAPHISMES 92%

Des décors superbes, avec des scrollings différentiels.

ANIMATION 90%

Fluide, malgré le nombre de sprites affichés.

MUSIQUE 91%

La plupart des musiques originales sont reprises.

BRUITAGES 92%

Les voix originales, ainsi que certains bruitages.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu est long, mais assez facile.

JOUABILITE 95%

La prise en main est simple, on entre dans le jeu sans problèmes.

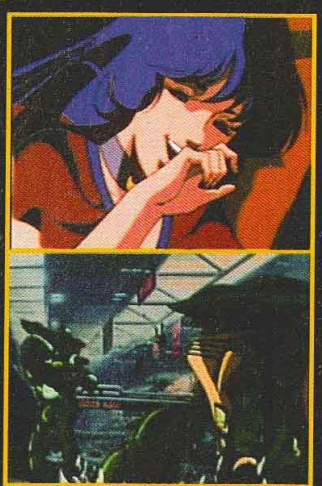
INTERET 91%

Si vous aimez les shoot'em up, si vous aimez Macross, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

AVIS OUI !

Quand un shoot arrive sur Playstation, c'est la joie ! C'est tellement rare que chaque jeu dans le genre est décortiqué. Les graphismes en 2D sont un peu rétro, mais qu'est-ce qu'il est bon, surtout pour ceux qui adorent Macross. Le jeu est plutôt passionnant. L'action, intense. J'apprécie particulièrement le système de lock des ennemis en arrière-plan. Finalement, c'est un peu l'esprit original qu'on retrouve, avec tous les dessins animés, la bande-son très japonaise et les clins d'œil au dessin animé.

GIA



ELEMENTAL GIMMICK GEAR

Voici enfin le premier action/RPG de la Dreamcast. Est-ce qu'il nous en mettra plein la vue ? Et surtout, est-il intéressant ?

Cela faisait longtemps qu'on attendait un action/RPG sur Dreamcast. Hé bien, c'est fait. Au niveau de la réalisation technique, la Dreamcast fait une nouvelle fois la preuve de sa puissance : décors très jolis et couleurs chatoyantes ; bons effets de lumière dans les donjons ; détails animés un peu partout ; fumée par ici, drapeau par là...

Ce sont des détails, mais, mis bout à bout, ils impressionnent. Vous êtes aux commandes d'une petite armure de combat, que vous quittez dans les villages pour rentrer dans certaines maisons. Comme d'habitude, il faudra parler avec tous les habitants. Les combats se passent soit comme dans Zelda, soit contre des boss entièrement en 3D. Vous récupérez des modules pour booster votre armure au fil de l'aventure. Cela dit, l'ambiance est un peu niaise.

On se balade dans une armure jaune assez laide.

Les petits monstres sont faciles à éliminer.

Certains combats contre les boss sont en 3D.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : HUDSON
- Éditeur : HUDSON
- ACTION/RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 91%
Un très bon mélange de dessin animé et d'images de synthèse.

GRAPHISMES 91%
La Dreamcast fait une nouvelle fois la preuve de ses capacités.

ANIMATION 85%
Pas mal, sans plus.

MUSIQUE 89%
Quelques thèmes assez agréables.

BRUITAGES 85%
Pas de digits vocales, c'est dommage.

DUREE DE VIE 87%
Un petit RPG qui occupera vos longues soirées d'été.

JOUABILITE 87%
Le jeu est un peu coton au début, mais on s'en sort.

INTERET 84%
S'il n'était pas sur Dreamcast et aussi joli, ce titre passerait sans doute inaperçu.

AVIS OUI, MAIS...

Evidemment, ce jeu est très beau et la réalisation technique ne souffre aucun défaut, mais c'est presque normal sur Dreamcast. Elemental Gimmick Gear possède une ambiance sympa, avec des graphismes mignons et des petits robots. Mais je n'ai pas vraiment accroché au jeu. Il manque d'originalité, et les combats sont un peu simplistes à mon goût. Bref, c'est très classique. Vous passerez sûrement un bon moment, mais rien de plus. Alors... si vous êtes en manque de RPG, pourquoi pas ? Sinon, passez votre chemin.

PANDA

Les effets de lumière très soignés confèrent au jeu une ambiance particulière.

Nintendo lancera prochainement sa nouvelle console au format DVD.

AR

s, mais, mis
pressionnent.
mmandes d'une
ombat, que
les villages
certaines
d'habitude,
c tous les
bats se
ne dans Zelda,
ss entièrement
érez des
ster votre
venture. Cela
un peu niaise.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

r : HUDSON
DSON

: OUI
: -

ge de dessin
de synthèse. 91

une nouvelle
es capacités. 91

85

ssez 89

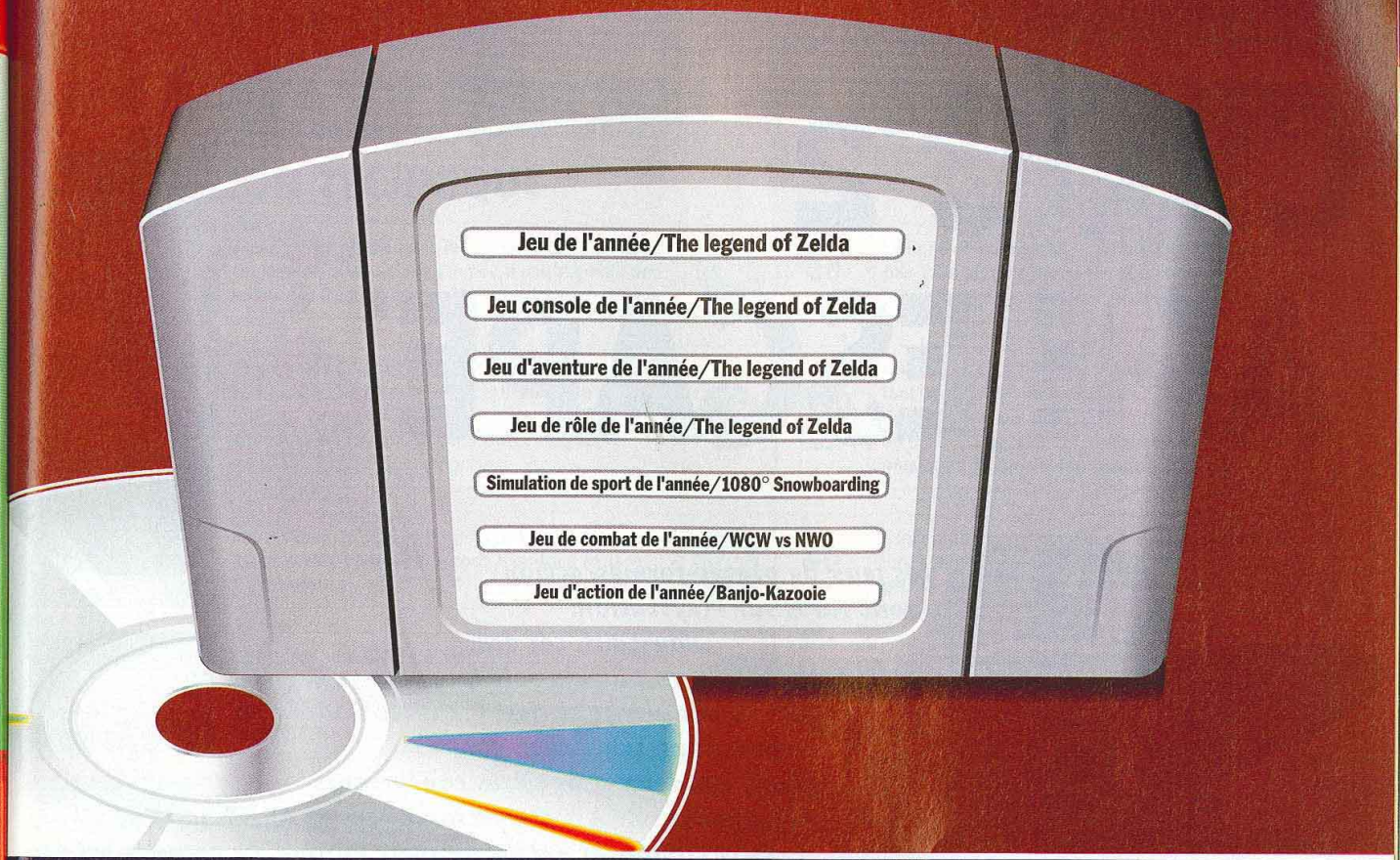
es, 88

ccupera
d'été. 81

oton
s'en sort. 87

joli,
ans

84%



Lors du salon E3 1999, nos cartouches ont reçu
7 Interactive Achievement Awards sur les 8 trophées mis en jeu.

Vieille
Lourde
Grosse
Laide
. . . . . Et alors?

NINTENDO64

Nintendo lancera prochainement sa nouvelle console au format DVD.

CROC 2 VS APE ESCAPE

Les jeux de plates-formes/action sont rares sur Playstation. Pourtant, cet été, en plus du soleil, des glaces et des chouchous, vous allez être gâtés, car deux gros titres concurrents débarquent : Croc 2 d'Electronic Arts et Ape Escape de Sony Computer Entertainment Europe. Le premier est la suite d'un jeu qui a connu un certain succès voici deux ans, le second est un inconnu débarqué tout droit des studios de développement de Sony. Pour faire votre choix, un comparatif s'imposait...

RÉALI
PRÉSENTAT
GRAPHISM ANIMATIO ET SON
TEMPS DE CHARGEME
GESTION DES CAMÉR
JOUAB
PRISE EN M
ACTIONS
INNOV
NOMBRE ET VARIÉT DES NIVEAU
IDÉES
CONCL
Ape Escape di formes en 3D :

APE ESCAPE VS CROC 2

RÉALISATION TECHNIQUE

PRÉSENTATION	Tous les textes et toutes les voix sont en français ! Un exploit, quand on sait le peu d'engouement des éditeurs à traduire ne serait-ce que les textes.	70	30	Difficile de faire parler un crocodile, mais pourquoi pas ? On aurait aimé des voix en français et un peu plus d'humour durant les parties. Tant pis.
GRAPHISMES, ANIMATION ET SON	Ape Escape dispose de graphismes détaillés et de textures très différentes suivant les niveaux que l'on traverse. L'avantage n'est cependant pas énorme sur son concurrent. Côté bruitages, c'est Ape Escape qui l'emporte.	50	50	Un gros effort a été fait sur les graphismes, tant dans la diversité des textures que dans celles des décors, mais ils restent tout de même un poil en dessous de ceux d'Ape Escape. En revanche, les musiques de Croc 2 sont mieux réalisées.
TEMPS DE CHARGEMENT	Les niveaux se chargent très rapidement. Pas le temps d'aller chercher un soda bien frais dans le réfrigérateur !	60	40	Les temps de chargement sont sensiblement plus longs pour Croc 2. Cela devient même parfois un peu énervant.
GESTION DES CAMÉRAS	La caméra se positionne systématiquement derrière votre personnage de manière souple et intelligente. On peut forcer le mouvement pour qu'il soit plus rapide.	80	20	Tout comme Ape Escape, la caméra se fixe toujours derrière le crocodile, mais impossible ici de forcer la vue ou d'en changer à volonté. Cela nuit énormément à la jouabilité.

JOUABILITÉ

PRISE EN MAIN	Incontestablement, l'avantage revient à Ape Escape. La prise en main est plus aisée, car la gestion des sauts est bien meilleure que celle de Croc 2.	80	20	Le personnage se dirige admirablement. La prise en main est rapide, mais la gestion des sauts est très mauvaise. Sauter sur les petites plates-formes relève souvent de l'exploit.
ACTIONS	Ape Escape vous propose une multitude de coups et d'actions à réaliser. De plus, votre personnage s'enrichit de nouveaux gadgets et de nouvelles compétences au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. On se rapproche même parfois d'un Doom-like avec le lance-pierres en vue subjective !	85	15	Alors, là, c'est vraiment la zone ! Certes, le crocodile peut courir, nager, grimper le long de certains murs tel un lézard, faire du bateau et conduire une voiture, mais c'est bien là tout ce qu'il peut faire. Les actions de Croc sont bien pauvres en comparaison de celles de notre ami Ape !

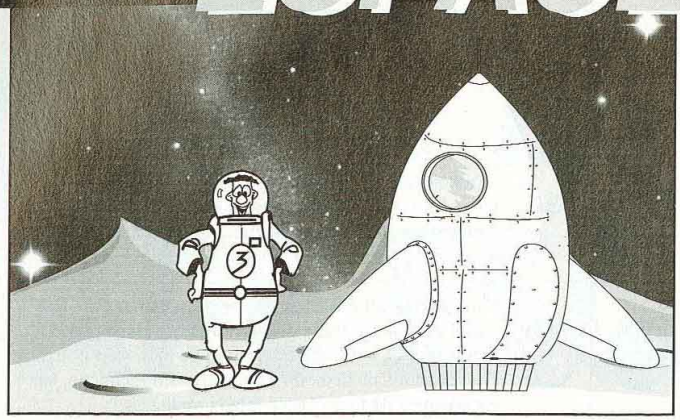
INNOVATIONS

NOMBRE ET VARIÉTÉ DES NIVEAUX	Décidément, Ape Escape rafle tout. Le jeu comporte en effet huit mondes composés de trois niveaux qui s'agrandissent au fur et à mesure que l'on avance. Une durée de vie exceptionnelle.	65	35	Croc 2 est constitué de quatre mondes plus un secret, eux-mêmes divisés en plusieurs niveaux. Cependant, une fois le niveau terminé, on n'a pas vraiment envie d'y retourner.
IDÉES	Non seulement les niveaux sont nombreux et immenses, mais ils sont bien pensés ! On se rapproche grandement d'un Mario 64 ou d'un certain Zelda 64 sur Nintendo 64. Cela vous donne une idée de l'ampleur du jeu, non ?	70	30	Quel dommage que la jouabilité et la gestion de la caméra soient si mauvaises ! C'est d'autant plus regrettable que Croc 2 comporte lui aussi quelques séquences amusantes, comme la course de hors-bord ou la descente sur une boule de neige.

CONCLUSION

Ape Escape dispose d'idées plus profondes que Croc 2 et d'une jouabilité supérieure. C'est bien là ce qui prime dans un jeu de plates-formes en 3D : la précision des commandes et la capacité de votre personnage à réagir à vos ordres.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 97 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	NHL HOCKEY	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 96 (EUR)	89,00	SPOT GOES TO	
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	89,00		

- MANETTE FIGHTER 2 — 69,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS — 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN — 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) — 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00		

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE ROI LION	99,00	SCHTROUMPFS 2	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
NHL 96	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
OSCAR	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIK MAN	99,00		

- MANETTE ASCII — 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR — 199,00
- PRISE PERITEL — 149,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	KING OF FIGHTER 98	349,00
AERO FIGHTER 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
FIRE SUPLEX (3 COUNT BOUT)	199,00	RAGNAGARD	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	TWINCLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	VIEW POINT	199,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (COULEUR)	**199,00**	MONOPOLY	229,00
ALL STAR BASEBALL 2000 (COULEUR)	199,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	199,00	NBA JAM (COULEUR)	199,00
BREAK OUT (COULEUR)	**199,00**	**OBELIX (COULEUR)**	**229,00**
BUG'S LIFE (COULEUR)	199,00	PITFALL (COULEUR)	199,00
BUST A MOVE 3	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
BUST A MOVE 4 (COULEUR)	**199,00**	POP UP	99,00
CENTIPEDE (COULEUR)	**199,00**	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
CONKER POCKET TALES (COULEUR)	229,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	**RAMPAGE 2 (COULEUR)**	**229,00**
CUTTHROAT ISLAND	99,00	RAZMOKETS (COULEUR)	199,00
DEFENDER + JOUST (COULEUR)	**199,00**	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DROP ZONE (COULEUR)	**199,00**	SPY HUNTER + MOON PATROL	
DUKE NUKEM (COULEUR)	199,00	(COULEUR)	229,00
F1 WORLD GP (COULEUR)	**229,00**	SPY VS SPY (COULEUR)	199,00
FROGGER (COULEUR)	**199,00**	**SUPER MARIO BROS (COULEUR)**	**229,00**
GAME & WATCH GALLERY		TAMAGOSHI	99,00
(COULEUR)	169,00	TARZAN	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GODZILLA	199,00	TITI ET GROS MINET (COULEUR)	199,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TRACK N FIELD	169,00
HERCULE	199,00	TUROK 2 (COULEUR)	199,00
HEXCITE (COULEUR)	199,00	**V-RALLY (COULEUR)**	**249,00**
HOLLYWOOD PINBALL (COULEUR)	199,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	**WWF ATTITUDE (COULEUR)**	**199,00**
I.S.S (COULEUR)	229,00	YANNICK NOAH (COULEUR)	229,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
KLUSTAR (COULEUR)	**199,00**		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LOGICAL (COULEUR)	199,00		
MAYA (COULEUR)	**199,00**		
MEN IN BLACK (COULEUR)	199,00		

ACCESSOIRES

- ACTION REPLAY PROF. — 229,00
- CARTE MEMOIRE — TEL
- ECRAN GB — 35,00
- KIT DE VIBRATION — TEL
- LOUPE AVEC LUMIERE — 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) — 99,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
CHERY MASTER	249,00	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	SAMOURAI SHADOWN	299,00
		TENNIS	249,00

Néo Géo

CONSOLE 1990 F
METAL SLUG X 1690,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX 499 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449 F

Jaguar SYNDICAT 49 F — THEME PARK 49 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat* 790 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F → Pistolet 199 F
→ Volant ACT LABS avec cart. PSX 790 F → SIEGE BACQUET 790 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 3	499,00
DINO CRISIS	TEL
DRAGON QUEST 7	499,00
FINAL FANTASY VIII	449,00
FRONT MISSION 3	TEL
GRANDIA 2	449,00
LEGEND OF MANA	TEL
MACROSS 2	499,00
RIVAL SCHOOL 2	499,00
STAR OCEAN 2	399,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA ICE HOCKEY 2	349,00
ALIEN RESSURECTION (09/99)	TEL
ALUNDRA	349,00
ANNA KOURNIKOVR'S SMASH COURT	299,00
APE ESCAPE	349,00
ASTERIX	**359,00**
ATLANTIS	299,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE	
VIDEO	249,00
BLOOD LINES	**299,00**
BLOODY ROAR 2	**349,00**
BOMBERMAN	**299,00**
BOMBERMAN FANTASY RACING	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	349,00
BUG'S LIFE	349,00
BUGS BUNNY	**349,00**
BUST A MOVE 4	269,00
CAESAR 2	299,00
CAPCOM GENERATION	**299,00**
CASTROL HONDA SUPER BIKE	369,00
CIVILIZATION II	369,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
CROC 2	**369,00**
DARK STALKERS 3	349,00
DIVER'S DREAM	**349,00**
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DRÉAMS	**349,00**
DRIVER	**359,00**
EGYPTE	349,00
EVIL-ZONE	**TEL**
FIFA 99	369,00
GEX CONTRE DT REZ	369,00
GUARDIAN CRUSADE	369,00
GUNGAGE	329,00
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	**379,00**
J. MADDEN 99	369,00
HARD EDGE	**349,00**
KENSEI SACRED FIRST	349,00
KNOCKOUT KINGS 99	369,00
LE 5È ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	
SOUL REAVER	**369,00**
LEGEND OF KARTIA	**349,00**
LE MANS	**349,00**
LES RAZMOKETS	349,00
LUCKY LUCKE	269,00
MEDIEVIL	299,00
METAL GEAR SOLID	369,00
MARVEL VS STREET FIGHTER	**349,00**
MONKEY HERO	**299,00**
MONOPOLY + MONOPOLY	
DE VOYAGE	299,00
MOTO RACER 2	369,00
NBA LIVE 99	369,00
NBA PRO 99	TEL
NEED FOR SPEED IV	369,00
NFL EXTREME	369,00
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	**369,00**
ODD WORLD + PAD	**199,00**
OMEGA BOOST	299,00
POCKET FIGHTER	**199,00**
POINT BLANK 2	TEL
POOL PALACE	349,00
POPULOUS A L'AUBE DE LA CRÉATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PUMA STREET SOCCER	399,00
QUAKE 2 (09/99)	TEL
R. TYPE DELTA	**299,00**
RAINBOW 6	349,00
RAMPAGE 2	299,00
RAT ATTACK	369,00
RE-VOLT	TEL
RESIDENT EVIL 2	249,00
RIDGE RACER IV	349,00
RIDGE RACER IV COLLECTOR	499,00
RISK + SOURIS	299,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROLL CAGE	369,00
RUNNING WILD	299,00
SHADOWMAN	TEL
SILENT HILL	**369,00**
SMALL SOLDIER	369,00
SOUTH PARK	TEL
SPEED BREAKS	TEL
SPYRO	299,00
STAR WARS EPISODE 1(08/99)	369,00
STREET FIGHTER ALPHA 3	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION 2	**349,00**
STREET SKATER	349,00
TAI FU	369,00
TEKKEN 3 + MONTRE	399,00
TELEFOOT MANAGER (08/99)	369,00
TIGER WOOD 99	369,00
TOCA TOURING CAR 2	299,00
TOMB RAIDER 3	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE + SOLUTION	249,00
TRAP RUNNER	**349,00**
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	369,00
V-RALLY 2	**369,00**
WARZONE 2100	**369,00**
WECKING GREW	**299,00**
WILD ARMS	299,00
WWF ATTITUDE	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	349,00
XENOCRACY	349,00

*2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console)

- COMPRESSSEUR CARTE MEMOIRE 99,00
- ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7 349,00
- 2 MANETTES SANS FILS 299,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 199,00
- CABLE DE LIAISON 99,00
- GAME BOOSTER 399,00
- MANETTE TURBO 49,00
- MANETTE DUAL SHOCK 199,00
- MEMORY CARD 49,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 169,00
- PACK DE VIBRATION 99,00
- PRISE PERITEL RGB 49,00
- RALLONGE MANETTE 69,00
- SOURIS 149,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2	199,00
ALIEN TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
BATTLE SPORT	99,00
BUST A MOVE 2 +MANETTE	199,00
C.C ALERTE ROUGE	**169,00**
COLIN MCRAE RALLY	169,00
COOL BOARDERS 2	**149,00**
CRASH BANDICOOT 2	149,00
CROC	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
FIFA SOCCER 98	169,00
FINAL FANTASY 7	**149,00**
FORMULA ONE 97	149,00
FORMULA ONE 98	149,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GRID RUN	99,00
GRAN TURISMO	**149,00**
GTA	169,00
G.T.A. LONDON	**169,00**
HERCULE	149,00
HEART OF THE DARKNESS	**169,00**
IRON BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JEREMY MC GRATH S.CROSS + MANETTE	**249,00**
JONAH LOMHU RUBGY	199,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MONACO GRAND PRIX 2	199,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
MOTO RACER	**169,00**
NBA JAM EXTREME	99,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ODD WORLD	169,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
PSY BADEK	149,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	**129,00**
RESIDENT EVIL + PAD	**199,00**
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SOUL BLADE	**149,00**
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TAIL CONCERTO	199,00
TENCHU	**149,00**
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER 2	**169,00**
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
VANDAL HEART	99,00
V RALLY	**169,00**
X MEN	129,00

SATURN

JEUX JAP

DONGEON DRAGON COLLECTION	399,00
DARIUS GAIDEN	79,00
FATAL FURY 3	99,00
GALAXY FIGHT	79,00
GRAN CHASER	79,00
SAMOURAI 3	99,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2	299,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399,00
SONIC 3D FLINKY ISLAND	499,00
STREET FIGHTER ZERO 3	TEL
TOSHIDEN URA	**79,00**

JEUX EUROPEENS

BURNING RANGERS	**199,00**
DEEP FEAR	**199,00**
RIVEN	**199,00**
SHINNING FORCE 3	**249,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	199,00
WORLD WIDE SOCCER 97	149,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BUST A MOVE 2
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
- DEFCON 5
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN 98
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- PGA TOUR GOLF 97
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TRASH IT
- WRESTLEMANIA

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- PAD ANALOGIQUE + ADAPTATEUR MULTIJOUEUR 199 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 259 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F
- 99 F

DREAMCAST

CONSOLE DREAMCAST sortie européenne le 23 septembre. Faites vos précommandes par téléphone (un cadeau vous sera offert)

JEUX DREAMCAST EUR. TEL

ACTION REPLAY	399 F	MEMORY CARD 4X	129 F
PROFESSIONNEL	399 F	SHOCK WAVE	299 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F	GAME BOOSTER	399 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	MEMORY EXPANSION PACK	199 F
RALLONGE MANETTE	69 F	PACK D'EXTENSION	
MANETTE	199 F	MEMOIRE	199 F
MEMORY CARD	69 F		

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F

1080 SNOW BOARDING	369,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 2000	**449,00**
BEETLE MANIA RALLY	**449,00**
BOMBERMAN	299,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	399,00
CASTLEVANIA 3D	**429,00**
CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	199,00
DIDDY KONG RACING	299,00
DUKE NUKEM ZERO MOUR (09/99)	399,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	399,00
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	249,00
F1 WORLD GP 2	**369,00**
FIFA 99	449,00
FLYING DRAGON	**399,00**
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	199,00
GOEMON 2	**429,00**
GEX 64	299,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	299,00
GOLDEN EYE 007	279,00
HEXEN	199,00
J MADDEN 99	449,00
LODE RUNNER	**369,00**
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	299,00
MARIO PARTY	369,00
MICROMACHINES TURBO	399,00
MILO'S BOWLING	**399,00**
MISSION IMPOSSIBLE	299,00
MORTAL KOMBAT 4	399,00
NASCAR 99	399,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	399,00
NBA PRO 99	TEL
NFL QBC 2000	TEL
NFL QBC 99	429,00
QUAKE	199,00
QUAKE 2	449,00
RAMPAGE	199,00
RAMPAGE 2	**399,00**
RE-VOLT	TEL
SAN FRANCISCO RUSH 2	199,00
SHADOWMAN	TEL
SILICON VALLEY	199,00
STAR WARS EPISODE 1	**429,00**
SUPERMAN	**399,00**
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	249,00
SUPER MONACO GP 2	**399,00**
TETRISPHERE	349,00
TONIC TROUBLE	**399,00**
TUROK	199,00
TUROK 2	399,00
V RALLY 99	299,00
VIGILANTE 8	449,00
VIRTUAL POOL	449,00
WAVE RACE	**249,00**
WETRIX	399,00
WICKER SURFING	**399,00**
WIPE OUT 64	399,00
WORLD DRIVER CHAMPION	
SHIP (09/99)	TEL
WWF ATTITUDE	TEL
WWF WARZONE	399,00
YANNICK NOAH	399,00
YOSHIES STORY	299,00
ZELDA	429,00

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul

Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash ❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn)

CONSOLE + 07/99

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Ce mois-ci, Cryo s'active. Avec 360° et Virus, la réputation des titres de cet éditeur se vérifie encore une fois : beaux mais injouables. A part ça, on a encore droit à du réchauffé, genre Rampage et Shanghai. Enfin, dans le genre bizarre, vous serez servi avec Attack of the Saucerman.

PLAYSTATION

80% SHANGHAI TRUE VALOR

Le vieux casse-tête que le vénérable AHL chérit tant revient une nouvelle fois. Cette version Playstation propose plusieurs nouveaux modes, dont le Battle Shanghai et le Rolling Shanghai. En mode Battle, le but est d'être plus rapide que l'adversaire. Dans le Rolling Shanghai, le plateau de jeu s'étend sur quatre parties tournantes. Enfin, on peut choisir d'autres dessins que ceux du mah-jong classique. Au final, Shanghai a gardé son charme. Musiques spaces, bruitages zarbes... jouer à Shanghai devient vite kitsch. Mais, dans le genre, il reste indispensable.

Editeur : Activision

PLAYSTATION

60% ATTACK OF THE SAUCERMAN

Les Martiens sont perdus ! Leur vaisseau s'est écrasé chez nous, et ils doivent en retrouver les pièces manquantes, ainsi que tous leurs amis extraterrestres éparpillés sur la planète bleue. Les méchants Terriens du GIGN ne leur feront pas de cadeaux. Attention, jeu délire, graphismes "pâte à modeler" et maniabilité approximative. Ce mélange rigolo de Doom-PlayDoh-ET plaira peut-être aux 6-10 ans ou aux fans de S-F des années 50, mais il aura du mal à se faire une place dans la jungle du marché des jeux vidéo.

Editeur : Psygnosis

NINTENDO 64

52% RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Rampage est une nouvelle fois de retour. Et cette fois-ci, la victime est la N64. Le principe n'a pas changé d'un poil. On ne réfléchit pas. On incarne un monstre, on tape, on blaste et on détruit tout ce qui passe à portée de pad. Les immeubles, les hélicoptères, les voitures, les flics et les passants. Mais c'est pour la bonne cause : sauver vos potes emprisonnés par les méchants humains. Une fois vos nerfs calmés, le jeu devient très vite répétitif. . C'est toujours la même chose, même si on peut changer de monstre. A réserver pour une après-midi pluvieuse, à condition d'avoir un bon pote sous la main, une réserve de Pépito... et moins de 14 ans.

Editeur : Infogrames.

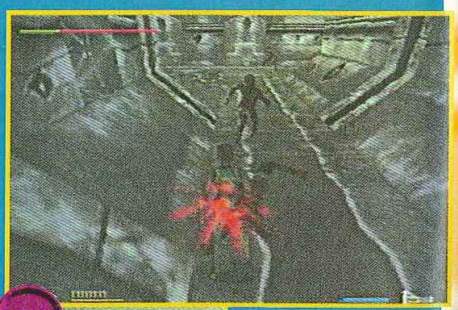
PLAYSTATION

45% 360°

Ah la la... que se passe-t-il chez Cryo pour oser nous pondre une horreur pareille ? 360° est un jeu de course futuriste sur l'eau. Vous êtes au volant d'un aéroglisseur et vous tentez de garder votre position dans la course. Un principe intéressant. La démo alléchante, tout en images de synthèse, évoque immédiatement WipEout. La redescente n'en est que plus sévère une fois le pad en main : polygones grossièrement assemblés, textures mal choisies, décors vides, animation peu réaliste, effets spéciaux ridicules, rendu de l'eau affreux. Certes, le jeu est rapide mais sans intérêt. Quant aux temps de chargement, il vous permettront de vous initier en toute quiétude au vol yoguique.

Editeur : Cryo.

PLAYSTATION



52% VIRUS

Après le clone aquatique, et néanmoins immonde, de WipEout, place au futuriste, et non moins immonde, clone de Resident Evil ! Encore une fois, l'intro assure ! L'adage "l'habit ne fait pas le moine" se vérifie à nouveau... Encore une fois, les graphismes sont grossiers et le jeu à peine débogué. Les pièges sont débiles, du style interrupteur de porte empoisonné ! Encore une fois, la réalisation technique désespérant.e Le scénario se présente dans des fenêtres sales, entachées de fautes d'orthographe... un comble pour une production française ! Qui voudrait d'un jeu pareil, à l'heure actuelle, alors que des titres comme Silent Hill ou Resident Evil sont disponibles ?

Editeur : Cryo.

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

❑ OUI, je m
Je recevrai le
Nom : .....
Prénom : ..
Adresse :
Code posta
Tél.: (faculta
❑ Je joins mon r
Signature obligatoir
Vous pouvez ac
nouveaux abon

Reçois le jeu METAL GEAR SOLID avec ton abonnement

12 NUMÉROS DE CONSOLES+ 420 F

LE JEU METAL GEAR SOLID 369 F

~~789 F~~

POUR TOI, SEULEMENT ➤ 519 F

SOIT **270 F** D'ÉCONOMIE !

KONAMI

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519 F** au lieu de ~~789~~ F soit **270 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Metal Gear Solid** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+ 90

Nom : .....

Prénom : ..... **Date de naissance :** ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ **Ville :** .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Solid au prix de 369 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

Pas évident de faire son choix parmi les dizaines de nouveaux jeux qui sortent chaque mois... Surtout que leur prix ne vous laisse pas droit à l'erreur ! Consoles+ vous vient en aide et vous offre une sélection des meilleurs jeux disponibles en version officielle sur Playstation et Nintendo.

METAL GEAR SOLID
ACTION 3D — 96%

- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terrorristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

DRIVER
ACTION AUTOMOBILE — 93%

- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

RESIDENT EVIL 2
AVENTURE ACTION 3D — 93%

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Le jeu le plus gore et le plus angoissant de la Playstation ! Une aventure qui va vous donner des frissons et la chair de poule (belge). Une vraie boucherie !

STREET FIGHTER ALPHA 3
BASTON 2D — 95%

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

TEKKEN 3
BASTON 3D — 95%

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

K.O. KINGS
BOXE — 90%

- EA
- 2 joueurs
- Carte mémoire
- Dual Shock

Dans la peau des plus grands champions, mettez tous vos adversaires KO. Mohammed Ali, Sugar Ray, Mike Tison... ils sont tous là !

RIDGE RACER TYPE 4
COURSE ARCADE — 95%

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

MOTO RACER
COURSE DE MOTO — 90%

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COLIN McRAE RALLY
COURSE DE RALLYE — 94%

- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

WIPEOUT 2097
COURSE FUTURISTE — 93%

- Psynogsis
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

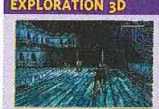
Une course futuriste hyper-réaliste et bourrée d'effets spéciaux. De nombreux circuits et des armes à profusion pour se débarrasser des adversaires.

DUKE NUKEM 3D
DOOM-LIKE — 90%

- GT Interactive
- 2 joueurs
- Carte mémoire

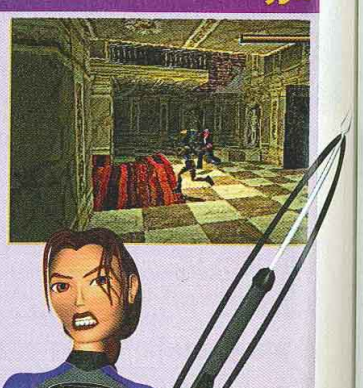
Un épisode du célèbre Duke Nukem développé spécialement pour la Playstation avec des niveaux inédits. Humour et sang frais à tous les étages.

TOMB RAIDER 2
EXPLORATION 3D — 95%



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire

On ne présente plus le jeu qui a donné ses lettres de noblesse à l'exploration 3D. Ce deuxième volet a gardé sa pêche. Il suffit de plonger dedans pour ne plus en ressortir. Amusez-vous à découvrir des décors magnifiques, baignant dans une ambiance unique. Les mouvements de l'inaccessible Lara sont aussi variés que nombreux. Alors, si vous n'avez pas déjà succombé à son charme, allez-y les yeux fermés (ou, mieux, gardez-les ouverts pour apprécier les appas de la pin-up la plus célèbre du monde du jeu vidéo).



ISS 98
FOOT ARCADE — 93%

- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULA ONE
FORMULE 1 — 90%

- Psygnosis
- 2 joueurs
- Dual shock
- Carte-mémoire

La formule 1 sur Playstation par excellence. Sur les musiques de Joe Satriani, participez aux plus grands championnats, sur les circuits les plus prestigieux.

X-GAMES PRO BOARDERS — 91%
GLISSE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

BOMBERMAN — 90%
JEU MULTIJOUEUR

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

BUST A GROOVE — 94%
JEU DE MUSIQUE

● Sony
● 2 joueurs
Carte mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant que vous propose Bust a Groove. Paillettes en options.

CAPCOM GENERATIONS — 90%
OLDIES

● Virgin
● 2 joueurs
Carte mémoire
Dual shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

CRASH BANDICOOT 3 — 92%
PLATES-FORMES 3D

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual shock

Crash Bandicoot 3 est un jeu de plates-formes très réussi. Il mélange à merveille les scènes en 3D traditionnelle et de profil.
De nombreux mini-jeux font leur apparition au cours de la partie, comme des courses de voitures, à moto, en avion, une balade à jet-ski, ou encore une cavalcade à dos de tigre du Bengale !
Les effets visuels sont très nombreux (transparence, reflets du personnage dans l'eau, explosions, déformations) et la rapidité de l'action va en décoiffer plus d'un. Attention, ce Crash Bandicoot est explosif.

FINAL FANTASY VII — 95%
RPG

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire

L'aventure avec un grand "A". La magie de Final Fantasy VII vous transportera au royaume des rêves. Dans la peau de Cloud, Tifa, Aeris et Red XIII, vous devrez sauver le monde et déjouer les plans diaboliques de Sephiroth. Au passage, plein de petites quêtes allongeront considérablement la durée de vie du jeu. Elever des Chocobo, jouer au casino, faire du snowboard, conduire une moto, plonger avec un sous-marin... Final Fantasy VII propose une telle variété qu'on ne sait plus où donner de la tête. En un mot : indispensable !!!

BUST A MOVE 3 — 93%
PUZZLE RÉFLEXION

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

R-TYPE DELTA — 91%
SHOOT'EM UP

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

GRAN TURISMO — 95%
SIMULATION AUTOMOBILE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual shock

Une fois que vous aurez pris le volant de l'une des cent cinquante voitures, votre vie ne sera plus la même. Les ralentis vont vous retourner la tête !

FIFA 99 — 90%
SIMULATION DE FOOTBALL

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

L'EXODE D'ABE — 95%
ACTION/RÉFLEXION

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

MISSION TESLA — 91%
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

VANDAL HEARTS — 92%
WARGAME

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIME CRISIS — 93%
TIR SUR ÉCRAN

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS — 90%
SIMULATION DE TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre.
En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

FIGHTER DESTINY — 83%
BASTON

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

NBA PRO 99 — 90%
BASKET

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

TOP GEAR OVERDRIVE — 83%
COURSE ARCADE

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les jeux de course ne sont pas vraiment top sur N64. Alors quand on en tient un correct, on en profite pour vous le signaler. La maniabilité est très arcade.

V-RALLY — 90%
COURSE DE RALLYE

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory pak
- Rumble pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

ZELDA OCARINA OF TIME — 100%
ACTION/JEU DE ROLE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

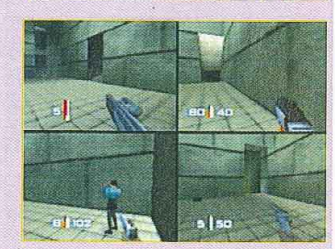
1080 SNOWBOARDING — 92%
GLISSE

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver sont loin maintenant. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse des dernières vacances.

GOLDENEYE — 98%
DOOM-LIKE

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak



Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

WIPEOUT 64 — 93%
COURSE FUTURISTE

- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

ISS PRO 98 — 90%
FOOT ARCADE

- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

F1 WORLD GRAND PRIX — 91%
FORMULE 1

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Une simulation de Formule 1 qui demande beaucoup de maîtrise pour ne pas partir en tête à queue au premier virage. Des sensations de vitesse pures !

BUST A MOVE 3 — 90%
PUZZLE RÉFLEXION

- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

ALL STAR TENNIS — 90%
TENNIS

- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

FIFA 99 — 91%
SIMULATION DE FOOTBALL

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa. Toutes les sensations de ce sport magnifique dans une cartouche.

ROGUE SQUADRON — 90%
SHOOT'EM UP

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

MARIO KART 64 — 96%
JEU MULTIJOUEUR

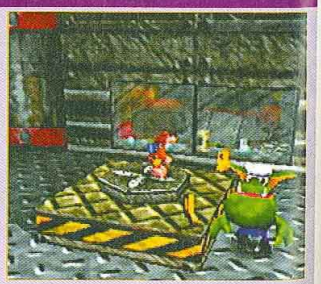
- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

MARIO 64/BANJO-KAZOOIE — 98%
PLATES-FORMES 3D

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

NUMÉRO 87

METAL GEAR SOLID

15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE !

NUMÉRO 12 H
- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

NUMÉRO 11 H
- MEDIEVIL
- SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN
- BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX
- RIVAL SCHOOLS -
- X-MEN VS STREET-FIGHTER

NUMÉRO 5 H
LITTLE BIG ADVENTURE
LEGACY OF KAIN
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS 5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

joint mon règlement de : _____ F
l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
ate d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....
Signature :

E RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

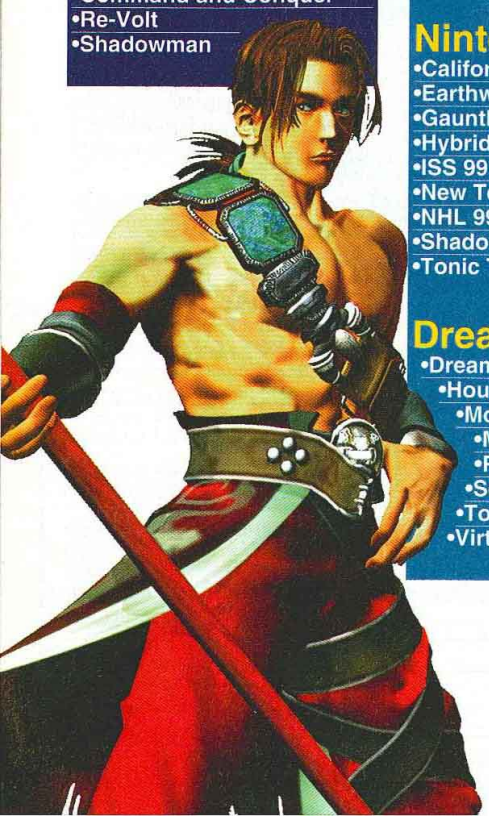
PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

En un coup d'œil, toutes les sorties des jeux dans les mois à venir.

AOUT

Playstation
- Kurushi Final
- Rc Stunt Copter
- Re-Volt Shadowman
- Soul Reaver
- Tomorrow Never Dies
- Um Jammer Lammy

Nintendo 64
- Lode Runner
- Command and Conquer
- Re-Volt
- Shadowman



SEPTEMBRE

Playstation
- Alien Resurrection
- Canal + Football
- Castrol Honda Superbike
- Demolition Racer
- Discworld Noir
- Duke Nukem Zero Hour
- Eagle One
- Earthworm Jim 3D
- G-Police
- Hot Wheels
- Le Monde des Bleus
- Madden NFL 2000
- Messiah
- Nascar 2000
- NHL 2000
- No Fear Downhill Mountain Biking
- Point Blank 2
- Prince Naseem Boxing
- Rainbow Six
- Rugby World Cup
- Sled Storm
- Star Wars : la Menace Fantôme
- Test Drive 6
- Tiny Tank
- Tony Hawk Pro Skater
- WCW Mayhem
- Wipeout 3
- Wu-Tang : Shaolin Style

Nintendo 64
- California Speed
- Earthworm Jim 3D
- Gauntlet 3
- Hybrid Heaven
- ISS 99
- New Tetris
- NHL 99
- Shadowgate
- Tonic Trouble

Dreamcast
- Dreamstory
- House of the Dead 2
- Monaco GP
- M-SR
- Red Dog
- Sonic Adventure
- Toy Commander
- Virtua Fighter 3tb

OCTOBRE

Playstation
- Blaze and Blade
- Destrega
- Fifa 2000
- Fighting Force 2
- Formula One 99
- Gamme Atari
- Kingsley
- Le Mans 24
- Mission: Impossible
- Powerboat 2
- Shadow Madness
- Speed Freaks
- Star Trek
- Star Wars Racer
- NBA 2000
- Supercross 2000
- Tarzan
- Telefoot Manager
- Thrash Skater
- Tiger Woods 2000
- UEFA Striker
- Urban Chaos
- Warpath Lost World
- X-Files

Nintendo 64
- Jet Force Gemini
- Mario Golf
- Rayman 2
- Starcraft

Dreamcast
- Redline Racer
- Sega Rally 2
- Speed Devil

NOVEMBRE

Playstation
- Aironauts
- Brasil V-Soccer
- Fear Factor
- Final Fantasy VIII
- Jackie Chan Stuntmaster
- KO Kings 2000
- Road Rash 2000
- Spyro 2
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off-Road 3
- Tomb Raider 4

Nintendo 64
- Monster Truck Madness
- NBA 2000
- Ridge Racer 64
- Taz Express

Dreamcast
- Cool Boarders
- MDK 2
- Slave Zero
- Soul Calibur

Ces dates sont susceptibles de varier en fonction des impératifs de développement.

© 1999 Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved. Used under Authorization.

*Salut, l
Cet été,
dire qu
l'eupho
vous of
trois gr
GTA Lon
et X-Tre
aussi de
Marvel
Fighter
entende
Je vous
l'occasi
codes A
satisfer
que vou
Votr*

TIPS

Salut, les cyberplayers ! Cet été, on ne peut pas dire que ce soit l'euphorie... Enfin, je vous offre quand même trois grosses totales : GTA London 1969, Tai Fu et X-Trem 3. Il y aura aussi des codes pour Marvel vs Street Fighter et bien entendu Star Wars. Je vous balance pour l'occasion une foule de codes Action Replay qui satisferont les hackers que vous êtes...

Votre dévoué Switch

© 1998 Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved. Used under Authorization.

Ces dates sont susceptibles de varier en fonction des impératifs de développement.

PLAYSTATION

GTA LONDON 1969 (PAL)

Tous les mots de passe magiques sont à entrer dans le tableau d'inscription du nom du joueur.

POUR AVOIR TOUS LES NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points, 99 vies, le multiplieur à 5, pas de police, et les coordonnées activées, inscrivez HAROLDHAND.

Alors là, c'est la totale : si avec tout ça vous ne terminez pas le jeu, on peut plus rien faire pour vous.

POUR AVOIR TOUS LES NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points, 99 vies, le multiplieur à 5, et toutes les polices aux fesses, inscrivez GETCARTER.

Vous avez tous les avantages, malheureusement, les keufs vous traquent sans relâche.

TOUS LES NIVEAUX :
Inscrivez RAZZLE
LONDON 1 À 3 :
Inscrivez PENTHOUSE
99 VIES : Inscrivez MCVICAR
9999990 POINTS :
Inscrivez BIGBEN

POUR AVOIR TOUS LES NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points, 99 vies, et le multiplieur à 5, inscrivez FREEMANS.

La même chose sans la police, c'est plus cool.

POUR AVOIR TOUS LES NIVEAUX, toutes les armes, les munitions infinies, la carte de sortie de prison, l'armure, 9999990 points et 99 vie, inscrivez DONTMESS, TOOLEDUP ou SORTED.

En gros, le même résultat que précédemment, avec le multiplieur en moins. Ça devrait rouler quand même.

MULTIPLIEUR À 5 :
Inscrivez SIDEBURN
RECHERCHÉ
PAR TOUTES LES POLICES :
Inscrivez OLDBILL
PAS DE POLICE :
Inscrivez GRASS
COORDONNÉES :
Inscrivez SWEENEY

PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (PAL)

La suite des aventures opposant les héros Marvel à ceux de Street Fighter est disponible dans notre bonne vieille contrée hexagonale. Il y a eu Marvel Super Heroes, puis X-Men vs Street Fighter Ex, voici Marvel Super Heroes vs SF ! Et bien sûr, on attend une adaptation de Marvel vs Capcom. Enfin, en attendant impatiemment qu'un Street Fighter Kekchose voie le jour, je vous donne les astuces pour jouer avec de nouveaux personnages.
Vous verrez, c'est de la bombe atomique !

Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des personnages, en maintenant Select appuyé puis en validant à l'aide de l'un des boutons.

Armored Spiderman et US Agent, le duo d'enfer !

POUR AVOIR DES PERSONNAGES DIFFÉRENTS
Des versions différentes des personnages sont disponibles.
Placez-vous sur Dhalsim pour obtenir Shadow Dhalsim.
Placez-vous sur Blackheart pour obtenir Mech Zangief.
Placez-vous sur Omega Red pour obtenir Mephisto.
Placez-vous sur Hulk pour obtenir Evil Sakura.
Placez-vous sur Spiderman pour obtenir Armored Spiderman.
Placez-vous sur Vega pour obtenir US Agent.

Grey Hulk est plus mignon que l'original

Placez-vous sur Black Heart, maintenez Select...

... puis validez. Et voilà le résultat !

NIN

STAR

Parmi les ada
ludiques du n
voici Racer. C
révèle difficile
courses. Heur
premiers code
Note : tous les
s'entrent en c
nouvelle sauv

Comme sauvega

Inscrive maintenu lettres avec L a (toujours avec votre nom.

Ensuite, pendant

Si c'est re triche ap

NINTENDO 64

STAR WARS EPISODE I - RACER

Parmi les adaptations vidéo-ludiques du nouveau Star Wars, voici Racer. Ce jeu très rapide se révèle difficile après les premières courses. Heureusement, les premiers codes sont disponibles. Note : tous les codes qui suivent s'entrent en commençant une nouvelle sauvegarde. Maintenez le bouton Z enfoncé, appuyez sur L, entrez le code et validez. Ensuite, entrez votre vrai nom et commencez la course. Toutes les séquences données s'entrent pendant la pause, avec le pad directionnel. Si c'est réussi, un nouveau menu appellé "Cheat Menu" apparaît.

Commencez par prendre une sauvegarde vierge.

Inscrivez les codes en maintenant Z et en tapant les lettres avec L appuyé. Validez (toujours avec L appuyé) et inscrivez votre nom.

Ensuite, des codes s'effectuent pendant la pause.

Si c'est réussi, le menu de triche apparait.

POUR AVOIR LE MODE MIRROR

Inscrivez RRTHEBEAST. Puis, pendant la pause : Bas, Droite, Haut.

Pour ceux qui ont déjà terminé le jeu dans le sens normal...

POUR ETRE INVINCIBLE

Inscrivez RRJBABBA. Puis, pendant la pause : Gauche, Bas, Droite, Haut.

Vous êtes invincible. La preuve par l'image !

POUR AVOIR UNE SCENE CINÉMATIQUE

Sur l'écran où l'on peut choisir "Start Race", "Buy Parts", etc, maintenez Z et appuyez sur A.

Et voilà la magnifique cinématique.

POUR AVOIR DES PERSOS SUPPLÉMENTAIRES

Il faut entrer les codes suivants lors de certaines courses...

Seulba
The Boonta Classic
Galactic Circuit :
Temps au tour : 02:04:210
Temps de course : 06:16:697

Aldar Beedo
Beedo's Wild Ride
Amateur Circuit
Temps au tour : 01:02 :986
Temps de course : 03:16:697

Ratts Tyerell
Howler Gorge
Semipro Circuit
Temps au tour : 01:31 :370
Temps de course : 04:48 :510

Mawhonic
Andobi Moutain Turn
Galactic circuit
Temps au tour: 01:39:309
Temps de course: 05:05:648

Slide Paramita
AP Centrum
Invitational Circuit
Temps au tour : 00:58:410
Temps de course : 03:16:926

Clegg Holdfast
Aquilaris Classic
Amateur Circuit
Temps au tour : 01:04:700
Temps de course : 03:16:926

Bullseye Navior
Sunken City
Semipro Circuit
Temps au tour : 01:52:620
Temps de course : 05:43:101

Ark Bumpy Roose
Bumpy's Breakers
Semipro
Temps au tour : 02:09:358
Temps de course : 06:47:380

Wan Sadage
Scrappers' Run
Semipro Circuit
Temps au tour : 00:44:904
Temps de course : 02:23:978

Bozzie Baranta
Abyss
Invitational Circuit
Temps au tour : 01:02:639
Temps de course : 03:12:934

Neva Kee
Baroo Coast
Semipro circuit
Temps au tour : 01:38:300
Temps de circuit : 04:59:640

Ben Quadinaros
Inferno
Invitational Circuit
Temps au tour : 00:59:549
Temps de course : 03:04:160

Teemto Pagalies
Moon Gazza Speedway
Amateur Circuit
Temps au tour : 00:16:072
Temps de course : 00:52:081

Mars Guo
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Temps au tour : 01:29:470
Temps de course : 04:30:880

Boles Roor
Zugga Challenge
Semipro Challenge
Temps au tour : 02:01:261
Temps de course : 06:10:897

Fud Sang
Vengeance
Amateur Circuit
Temps au tour : 01 :16 :880
Temps de course : 03:51:921

Toy Dampner
Executioner
Galactic Circuit
Temps au tour : 00:31:540
Temps de course : 04:42:310

PLAYSTATION

3X-TREM (US)

Les X-Trem Games sont connus de tous les fans de glisse ou de sports extrêmes. Il y a bien longtemps, au début de la Playstation, nous découvrions la première adaptation vidéo-ludique de cet événement sportif américain.

X-Trem 3 n'a pas apporté beaucoup d'évolution depuis, et c'est bien dommage. En attendant, les riders vont s'en donner à cœur joie ! Tous les persos, pistes ou voitures sont disponibles, ça va vraiment être la fête !

Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans le menu Memory Card. Appuyez sur gauche ou droite pour faire apparaître le menu d'inscription des mots de passe.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES DU MODE EXHIBITION
inscrivez VOUYEUR.

Inscrivez le mot de passe et toutes les courses seront disponibles.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES DE FREESTYLE
Inscrivez : TRIXXY.

Ça va tricker sec !

POUR JOUER AVEC LUG NUT
inscrivez : LUGNUT.

Frankenstein est vraiment bon, toutes ses facultés sont à 95% !

POUR JOUER AVEC BINK L'ET
Inscrivez BINK.

Le voilà !

POUR JOUER AVEC DOMINIQUE LE MONSTRE
Inscrivez : DOMINIQUE.

Dominique le monstre est aussi performant que Lug Nut.

POUR JOUER AVEC NYUB L'ET
Inscrivez NYUB.

Et voilà un autre alien en course ; c'est Mars Attack !

POUR JOUER AVEC TP LA MOMIE
Inscrivez TP.

La momie glisseuse va faire des ravages !

POUR JOUER AVEC GEEP LE CYCLISTE
Inscrivez GEEP.

Encore un extraterrestre... Ma parole, c'est l'invasion !

POUR JOUER AVEC LES VOITURES ROUGE, BLEUE ET BANCHE
Inscrivez, au choix :
REDCAR, WHITECAR, BLUECAR.

Une histoire qui roule !

POUR AVOIR TOUS LES PERSONNAGES EXTRA-TERRESTRES
Inscrivez : ASTROMEN.

E.T. et ses amis sont là pour la compétition intergalactique ...

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 370F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 90 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **390 F** au lieu de ~~618~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 90 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

PLAYSTATION

TAI FU : WRAITH OF THE TIGER (PAL)

C'est la teuf chez nos z'amis les zanimos ! Tai Fu le tigre combattant contre le dragon méchant ! Le mois dernier, je vous donnais quelques codes pour choisir son stage et bien d'autres choses.

Entre-temps, la liste des codes s'est allongée ! Invincibilité, tous les styles d'arts martiaux maîtrisés, etc. Vous ne pourrez pas vous plaindre de ne pas avoir assez d'astuces pour ce titre !

Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de carte qui permet de choisir le niveau. Un premier code doit être activé pour que les autres fonctionnent.

POUR FAIRE FONCTIONNER LES CODES
R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Bas, Carré. Un petit son se fait entendre si c'est réussi.

POUR CHOISIR LE NIVEAU
R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Carré, Bas, Triangle, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, L1.

Si tout a fonctionné correctement, la liste des niveaux apparaît.

POUR CHOISIR L'HISTOIRE ET LE NIVEAU
R2, Triangle, R2, Triangle, Carré, Rond, Bas, Triangle, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, L2.

Vous voilà en pleine scène cinématique !

POUR VOIR LA FIN
R2, Triangle, R2, Triangle, Bas, Carré, Cercle, Triangle, Haut, Bas, Gauche, Droite Haut, R1.

La magnifique fin du jeu enfin dévoilée...

Note : les tips qui suivent s'effectuent pendant le jeu (sans la Pause). Un premier code doit être entré pour qu'ils fonctionnent :
R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré.

POUR ETRE INVISIBLE
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, R1

Discrétion assurée, voire plus si affinité...

POUR AVOIR DES VIES À L'INFINI
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Croix.

Vous pouvez mourir tant que vous voulez, maintenant !

POUR SE REMETTRE DE L'ÉNERGIE
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Rond

Avant/Après.

POUR SE REMETTRE TOUT SON CHI
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Carré.

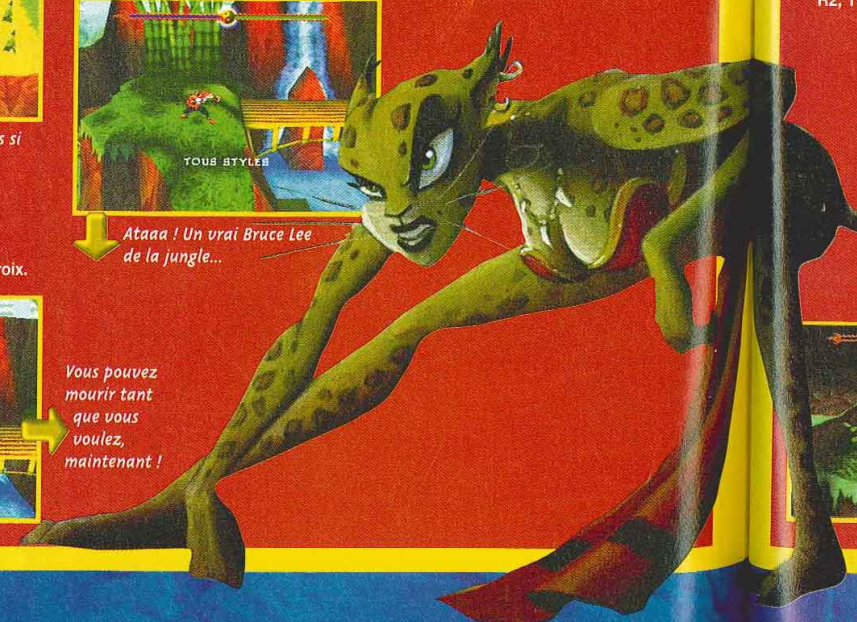
Ça va castagner à grands coups de Spécial !

POUR ETRE INVINCIBLE
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, R2.

Plus rien à craindre de tous ces animaux enragés !

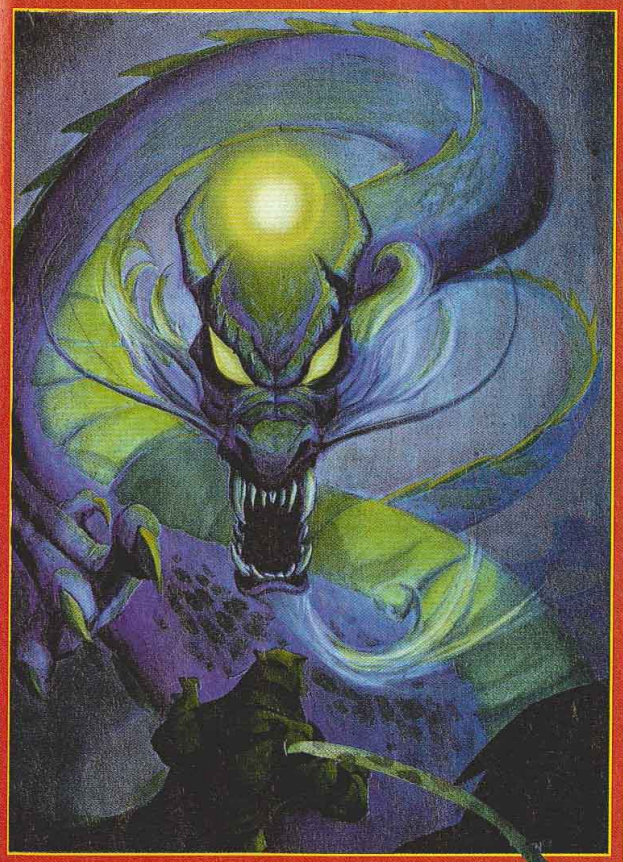
POUR MAITRISER TOUS LES STYLES DE KUNG FU
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Triangle.

Ataaa ! Un vrai Bruce Lee de la jungle...



Droite, R2.

rien à
us ces
x enragés !



POUR AVOIR DES ENNEMIS PLUS LARGES
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Haut.

Plus facile de toucher les ennemis.

POUR QUE LES ENNEMIS SAIGNENT PLUS
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Droite.

On peut les écraser, pratique !

POUR AVOIR DES ENNEMIS PLUS PETITS
R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Bas.

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

* 2,23 F la mn

3615 Consol Plus

C'est d'la Bombe de Balle ! !

Revendeurs, Contactez-Nous !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Frais de port gratuit*
** Pour tout achat supérieur à 100 Francs*

PLAYSTATION

BEST OF	
CAPCOM GENERATION	249 F
KOURNIKOVA'S TENNIS	299 F
APE ESCAPE	329 F
DESTREGA	329 F
STAR WARS:PHANTOM MENACE	329 F
BOMBERMAN PHANTASY RACING	329 F
DIVER'S DREAM	329 F
RAMPAGE 2	329 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	329 F
SPEED FREAKS	329 F
WWF ATTITUDE	329 F
NBA PRO 99	329 F
CROC 2	329 F
SYPHON FILTER	349 F
SOUL REAVER	349 F
SILENT HILL	349 F
BLOODY ROAR 2	349 F
DRIVER	349 F
TRAP GUNNER	349 F
V RALLY 2	349 F
OMEGA BOOST	349 F
EVIL ZONE	349 F
GUY ROUX MANAGER 99	399 F
toujours dispo	
GRAN TURISMO PLATINUM	149 F
FINAL FANTASY 7 PLATINUM	149 F
HEART OF DARKNESS	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
FIFA 98 PLATINUM	149 F
COOL BOARDERS 2	149 F
GTA LONDON	169 F
R TYPE DELTA	299 F
MONKEY HERO	299 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	329 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	329 F
NEED FOR SPEED 4	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
VIGILANTE 8	369 F
MONACO GP 2	399 F
RAMPAGE 2	399 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	399 F
YANNICK NOAH TENNIS	399 F
MARIO PARTY	399 F
MICRO MACHINE V3	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	429 F
STAR WARS RACER	429 F
CASTLEVANIA 64	429 F
QUAKE 2	429 F
MYSTICAL NINJA 2	429 F
WWF ATTITUDE	429 F
toujours dispo	
BUCK BUMBLE	199 F
SCARS	199 F
F1 WORLD GRAND PRIX	249 F
WAVE RACER 64	249 F
LYLAT WARS	249 F
MARIO KART	249 F
STAR SHOT	249 F
GOLDENEYE	299 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 07 / 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Spécial Action Replay

PLAYSTATION

Les codes qui suivent sont compatibles X-Plorer et Caetla. Attention : n'utilisez pas les codes pour un jeu japonais sur un jeu Pal ou US, et inversement. Les effets de certains codes sont sauvés en même temps que la partie ; servez-vous de cette particularité uniquement pour les codes vraiment importants.

WARZONNE 2100 (PAL)

ÉNERGIE INFINIE
8014CE94 967F
8014CE96 0098
RECHERCHES COMPLÈTES
8012F4C4 FFFF
8012F4C6 FFFF
8012F4C8 FFFF
8012F4CA FFFF
8012F4CC FFFF
8012F4CE FFFF
8012F4D0 FFFF
8012F4D2 FFFF
8012F4D4 FFFF
8012F4D6 FFFF
8012F4D8 FFFF
8012F4DA FFFF
8012F4DC FFFF
8012F4DE FFFF
8012F4E0 FFFF
8012F4E2 FFFF
8012F4E4 FFFF
8012F4E6 FFFF
8012F4E8 FFFF
8012F4EA FFFF

FINAL FANTASY 8 (JAP)

FF8 SUR VOTRE PS PAL OU US
D009B2B0 FFF3
8009B2E0 0046
D009B2B0 FFF3
8009B2E2 1000
FF8 SUR VOTRE CONSOLE JAP
D009B182 0000
8009B182 2402

CODES GÉNÉRAUX
THUNES INFINIES
80076BA4 E0FF
80076BA6 05F5
SAUVER PARTOUT
8006F372 0100
TEMPS DE JEU
80076D68 FFFF
TEMPS LIMITE RAPIDE
80076D6C FFFF
SUPER CHOCOBO
8009D4B4 0000
8009D4B6 0401
GRAINE LEVEL A
80076E08 0C1C

TOUS LES OBJETS
B0C60002 00000001
80076BDC 6401
PAS D'ENNEMIS
D00A7E30 0003
800A7E30 0000
GUARDIANS FORCE AU MAXIMUM
D002276C 000C
8002276E AE30
TALENTS ENNEMIS MÉMORISÉS
800229A0 0001
MAGIE ILLIMITÉE
D01E6986 0066
801E6986 0060
UN COMBAT, UN LIVE UP
800779B4 03E8
800779B6 03E8
800779B8 03E8
800779BA 0000
800779BC 0000
800779BE 0000
UN COMBAT, L'AP AU MAXIMUM
80077A00 00FF
80077A02 00FF
80077A04 00FF
ARGENT AU MAXIMUM
D00BF524 0004
800BF524 0001
LEVEL AU MAXIMUM
8002183C 0001
GUARDIAN FORCE AU MAXIMUM
800216D4 0001
PERSO PRINCIPAL, TOUS LES SORTS
80076538 6301
8007653A 6302
8007653C 6303
8007653E 6304
80076540 6305
80076542 6306
80076544 6307
80076548 6308
8007654A 6309
8007654C 630A
8007654E 630B
80076550 630C
80076552 630D
80076554 630E
80076556 630F
80076558 6310
8007655A 6311
8007655C 6312
8007655E 6313
80076560 6314
80076562 6315
80076564 6316
80076566 6317
80076568 6318
8007656A 6319
8007656C 631A
8007656E 631B
80076570 631C
80076572 631D
80076574 631E
80076576 631F
80076578 6320

CODES PENDANT OU APRÈS LA BATAILLE
TOURS PLUS RAPIDES
800775C4 2EE0
80077794 2EE0
80077964 2EE0
HP INFINIES
800775B2 270F
80077782 270F
80077952 270F

ATTAQUES SPÉCIALES
PREMIER PERSO (BAS + L2)
D0081B0E 8001
80077460 0400
DEUXIÈME PERSO (BAS + R2)
D0081B0E 8002
80077630 0400
TROISIÈME PERSO (BAS + L1)
D0081B0E 8004
80077800 0400

ATTAQUES ACQUISITION
PREMIER PERSO (HAUT + L2)
D0081B0E 1001
80077454 0000
DEUXIÈME PERSO (HAUT + R2)
D0081B0E 1002
80077624 0000
TROISIÈME PERSO (HAUT + L1)
D0081B0E 1004
800777F4 0000

WILD ARMS (US)

CODES GÉNÉRAUX
ARGENT INFINI
80144F50 FFFF
80144F52 0097
99 FOIS LES DEUX PREMIERS OBJETS DE VOTRE LISTE
8014524C 6363

CODES POUR RYU
HP AU MAXIMUM
80144984 03E7
8014497C 03E7
AP AU MAXIMUM
80144986 03E7
8014497E 03E7
POWER AU MAXIMUM
80144988 03E7
DÉFENSE AU MAXIMUM
8014498A 03E7
AGILITÉ AU MAXIMUM
8014498C 03E7
INTELLIGENCE AU MAXIMUM
8014498E 03E7
MODIFIER LE LEVEL
8014496E 00XX
(avec XX de 00 À 64)

MODIFIER L'XP
80144970 XXXX
(avec XXXX de 0001 à EFFF)

CODES POUR TEEPO
HP AU MAXIMUM
80144B70 03E7
80144B68 03E7
AP AU MAXIMUM
80144B72 03E7
80144B6A 03E7
POWER AU MAXIMUM
80144B74 03E7
DÉFENSE AU MAXIMUM
80144B76 03E7
AGILITÉ AU MAXIMUM
80144B78 03E7
INTELLIGENCE AU MAXIMUM
80144B7A 03E7
MODIFIER LE LEVEL
80144B5A 00XX (idem Ryu)
MODIFIER L'EXPÉRIENCE
80144B5C XXXX (idem Ryu)

CODES POUR REI
HP AU MAXIMUM
80144C14 03E7
80144C0C 03E7
AP AU MAXIMUM
80144C16 03E7
80144C0E 03E7
POWER AU MAXIMUM
80144C18 03E7
DÉFENSE AU MAXIMUM
80144C1A 03E7
AGILITÉ AU MAXIMUM
80144C1C 03E7
INTELLIGENCE AU MAXIMUM
80144C1E 03E7
MODIFIER LE LEVEL
80144BFE 00XX (idem Ryu)
MODIFIER L'EXPÉRIENCE
80144C00 XXXX (idem Ryu)

CODES POUR NINA
HP AU MAXIMUM
80144A28 03E7
80144A20 03E7
AP AU MAXIMUM
80144A2A 03E7
80144A22 03E7
POWER AU MAXIMUM
80144A2C 03E7
DÉFENSE AU MAXIMUM
80144A2E 03E7
AGILITÉ AU MAXIMUM
80144A30 03E7
INTELLIGENCE AU MAXIMUM
80144A32 03E7
MODIFIER LE LEVEL
80144A12 00XX (idem Ryu)
MODIFIER L'EXPÉRIENCE
80144A14 XXXX (idem Ryu)

11 nu
Le
à retourne
❑ OUI,
❑ Je joins mon
Nom : .....
Adresse : .....
Code postal :

ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !

9 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui à Nintendo Magazine

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- des concours, des cadeaux

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit 315F au lieu de ~~385F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

C+ 90

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

Accessoires, interviews, shopping...

Interview

Odile Vaicbourdt

P-d.g. du groupe Difintel-Micro

Le marché du jeu vidéo est en plein essor. Afin de vous aider à mieux en saisir les tenants et les aboutissants, Consoles+ interviewe chaque mois une personnalité du marché français. Odile Vaicbourdt, P-d.g. du groupe Difintel-Micro, inaugure cette nouvelle rubrique.

Consoles+ : Pouvez-vous nous présenter votre chaîne de magasins ?

Odile Vaicbourdt : Difintel-Micro est un réseau de 160 magasins spécialisés dans le jeu vidéo neuf et d'occasion, le multimédia, le DVD et la téléphonie. Nous sommes présents en France, en Suisse, en Belgique, en Espagne et bientôt au Portugal et en Italie.

Les boutiques Difintel regorgent de produits multimédia.

Consoles+ : Quelle est votre philosophie de vente ?

Odile Vaicbourdt : Tout d'abord, nous avons mis l'accent sur la convivialité des magasins. Faire en sorte que nos clients se sentent bien chez nous est très important. Pour cela, nous avons créé, entre autres, un espace privilégié : le "Club Dif". Tous les membres du Club bénéficient non seulement de conditions d'achat et de reprises préférentielles, mais ils ont aussi la possibilité de tester nos jeux avant de les acheter. Dans bon nombre de magasins, ils ont la possibilité de jouer en réseau sur leurs jeux favoris et d'affronter, lors de tournois, d'autres joueurs de la France entière, voire d'Europe. Ainsi, lors de la première "nuit du jeu en réseau" (une première en France), un ordinateur multimédia d'une valeur de 15 000 francs a été gagné à Valence. Notre dernier concours national a permis de faire gagner un téléviseur à Fort-de-France et une console plus ses trois jeux à Lorient, tandis qu'une console et des milliers de francs de bons d'achat ont récompensé les vainqueurs des tournois à Montceau-les-Mines ou Soissons (pour ne citer qu'eux !). En fait, nous créons l'événement dans toutes les villes où nous sommes présents.

Consoles+ : Qu'est-ce qui vous démarque le plus de vos concurrents ?

Odile Vaicbourdt : Nous permettons à nos clients de trouver dans un seul et unique magasin tout ce qu'ils recherchent et qui a un rapport avec le multimédia : le dernier jeu sorti, le bon plan en occasion, la dernière carte accélératrice pour leur PC, ou encore le téléphone adapté à leurs besoins. Et toujours, avec le petit "plus" Difintel : un jeu vidéo offert avec un pack Ola ou MCT – comme nous l'avons fait lors de l'opération "fête des mères" –, des heures de jeu en réseau, cinq films DVD en cadeau pour l'achat d'un lecteur, etc. En fait, Difintel, c'est l'opportunité pour nos clients de consommer ce dont ils ont envie sans pour cela être obligé de courir partout. Revendre un jeu pour s'acheter la nouveauté DVD ou un téléphone, chez Difintel, c'est possible.

> "l'import pourrait être une bonne chose si certaines règles de base étaient respectées"

Consoles+ : Quelle est votre position par rapport aux jeux import et aux jeux d'occasion ?

Odile Vaicbourdt : Je considère que l'occasion est une bonne opportunité pour consommer plus facilement. Certes, il existe la gamme Platinum sur Playstation qui permet de s'offrir des jeux neufs à partir de 150 F en moyenne, mais le fait de pouvoir revendre ses jeux permet

bien souven
d'avoir un ap
la dernière n
cela que l'oc
bénéfique.
L'import pou
chose si cer
étaient respe
traduction d
çais, par exe
choix exigea
vente. Certai
pas du tout a
marché. Bien
pourrait perm

Le coin des
de trouver de

10, ave
Tél.:
Servic
retourner en
jeu (playsta
Soul Rivers
Drivers
Bug's Bunny
Bomberman
Bloody Roarc
V Rally 2
Street Fighter
Croc 2
Silent Hill
Sticker
Toutes les marques citée
Comm
Nom : .....
Adresse : .....
Ville .....

bien souvent au consommateur d'avoir un apport pour acheter la dernière nouveauté. C'est en cela que l'occasion est bénéfique.
L'import pourrait être une bonne chose si certaines règles de base étaient respectées : une traduction des notices en Français, par exemple, ou encore un choix exigeant des titres mis en vente. Certains produits ne sont pas du tout adaptés à notre marché. Bien cadré, l'import pourrait permet de satisfaire une certaine frange de la population et permettrait de coller à l'actualité du jeu vidéo. Il faut savoir entretenir la passion et répondre à la demande de certains clients. Hélas, les éditeurs ont interdit l'import.

Le coin des occasions permet de trouver des jeux bon marché.

Consoles+ : Vos impressions sur le marché actuel ?

Odile Vaicbourdt : Je considère que, de plus en plus, les consommateurs veulent de la qualité, et un jeu moyen n'a plus réellement cours sur nos linéaires.
Le marché du jeu vidéo se porte bien, mais il a encore besoin de mûrir. Nos clients se plaignent trop souvent de jeux qui sont repoussés de quelques mois, ou, pire encore, qui disparaissent du catalogue. Un membre du Club me disait l'autre jour, en magasin, que tous les bons titres sortaient en même temps sur des périodes relativement courtes, et qu'il trouvait ça dommage ; car son envie de jouer était constante et non cyclique.

Une boutique Difintel, avec de grandes baies vitrées pour bien voir à l'intérieur.

Consoles+ : Que pensez vous des futures consoles qui arriveront sous peu ?

Odile Vaicbourdt : L'arrivée des nouvelles consoles (Dreamcast, Playstation 2, Dolphin) aura un effet bénéfique, car cela signifie plus de jeux, donc plus de choix pour le consommateur. Cela veut dire aussi que, compte tenu de l'offre, seuls les très bons jeux marcheront, ce qui ne peut que ravir une équipe comme la nôtre, qui regroupe, avant tout, des joueurs acharnés.
Reste à savoir si les trois consoles marcheront aussi bien les unes que les autres. Nous risquons de nous retrouver face à des consommateurs équipés d'au moins deux consoles, voire d'un PC en plus, mais je doute que les trois consoles feront l'unanimité. Une sévère bataille entre constructeurs s'annonce donc pour cette année 2000, où le grand gagnant sera incontestablement le consommateur. Cela nous promet de belles années à venir. ■

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Siret : 421 927 278
Tél.: 04 79 61 04 50 - Code et astuce : www. cdservice. fr

Service + ... si votre jeu ne vous plait pas vous avez 8 jours pour le retourner en échange d'un autre jeu de votre choix (nouveautés même valeur).

jeu (playstation) neuf	Prix	Qt.
Soul Rivers	329 F	.....
Drivers	329 F	.....
Bug's Bunny	329 F	.....
Bomberman	329 F	.....
Bloody Roard 2	329 F	.....
V Rally 2	329 F	.....
Street Fighter Alpha 3	329 F	.....
Croc 2	329 F	.....
Silent Hill	329 F	.....
Sticker	89 F	.....
Port inclu	**total**	.....

SPÉCIAL PROMO DE L'ÉTÉ
1 Golden Finger (garantie 1 an)*
appeler aussi Game Hunter
appeler aussi Game Enchancer
+1 cable RGB
+1 memory card (15 blocs)
+1 tee shirt ou 1 jeu playstation**
329 F LE PACK
* version 2000 autorise le passage de tous les CD imports et autres
** au choix parmis platinium disponible

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)
Commandez par téléphone et vous recevrez sous 48 h votre achat
A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville ..... Code Postal : ..... Tél.: .....

Du nouveau pour décorer votre console playstation

Réf.: Pirate 01

Enfin disponible en France

LES STICKERS

Réf.: Rat 01

89 F
Port compris

Réf.: Léna 01

PVC (plastique résistant)
se colle et se décolle sans laisser de dépot.
Très facile à poser.

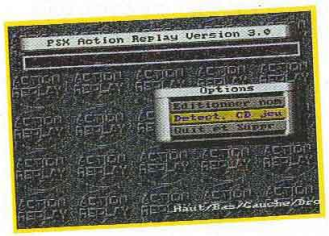
Autre modèles disponible ☎
REVENDEUR CONTACTEZ-NOUS !

Réf.: Sport 01

Nouveautés

Action Replay Professional Playstation

L'Action Replay est un outil magique pour bidouiller les jeux. Les avantages sont nombreux et variés : vies infinies, tous les véhicules, changer l'apparence physique du personnage... Cette nouvelle version "Pro" est en fait la 3.2.



La forme et la couleur de l'engin ont changé : la cartouche est noire et tient bien mieux dans le port parallèle de la console.

Nouvelles fonctions

L'AR Pro inclut un système de mémoire virtuelle : plus besoin de cartes mémoire coûteuses, c'est à 360 blocs que vous avez accès. Il suffit d'actionner certaines options dans les menus. L'AR trompe ainsi la console, qui sauvegarde normalement.
Autre nouveauté intéressante, en cours de partie, un menu donne accès à un générateur de codes, à un éditeur de mémoire et même à un modificateur de la résolution du jeu ! Deux mille codes pour 350 jeux PS sont pré-enregistrés ; l'Action Replay peut en contenir dix mille.

Plus besoin de PC

Le générateur de codes n'était autrefois accessible que par l'intermédiaire d'une carte à installer dans un PC, relié à la console par un câble spécial — un matériel assez encombrant et complexe. Désormais, l'AR Pro peut être directement connectée au port parallèle du PC, sans carte ni câble, soit être utilisée sans PC du tout : un petit menu, comme du temps de l'AR Snes, permet de chercher des valeurs connues (vies, argent, temps...) ou inconnues (barre d'énergie, niveau...).

Des défauts persistants

Le modificateur de résolution n'apporte pas de changements graphiques fondamentaux et bogue souvent. Et il n'est pas le seul : il en va de même pour les menus qui permettent l'accès aux séquences vidéo et musicales du CD. Autre défaut : les codes pré-enregistrés ne précisent pas l'origine du jeu (Japon, Etats-Unis, Europe...) ! D'autre part, certains menus sont si complexes qu'un détour par la notice est indispensable. Enfin, les plantages sont fréquents quand on utilise certaines fonctions avancées.

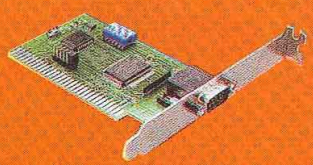
La nouvelle référence

Malgré tous ces défauts, l'Action Replay Pro devient la nouvelle référence en matière de triche sur Playstation, grâce à sa recherche de codes et ses mémoires intégrées. A noter qu'une cassette vidéo de démonstration est livrée avec la cartouche. ■

Bigben, environ 350 F.

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Siret : 421 927 278
Tél.: 04 79 61 04 50 - Code et astuce : www. cdservice. fr



Carte COM - LINK PC - ISA
permet de connecter l'action replay à un PC.

+ de codes
+ de sauvegardes
captures d'écran (images)
désassembleur / débuggeur
convertisseur de fichier PC
vers les formats PLAYSTATION
Remplace la Net Yaroze compatible internet

Port compris : 329 F - Par Tél. en 48 H chez vous.
Contre remboursement sans frais supplémentaire.

Actio Ninte

J usc l'Ac N64 vraiment au p compris les a joueurs, et no pondant ce p L'objet resse normale, mai cette version indications lu droite de la c

Des fonctions

Pour utiliser l'A il suffit de l'int slot cartouche puis d'enfiche elle-même. L'interface de estampilée 3.0 élaborée que l Avec l'AR Pro, les codes soi- l'époque des A Snes et Nes ! F N64 doit être équipée du Rampak, offra plus de mémoi la console. Pendant le jeu, suffit d'appuye sur le bouton p passer au men de bidouille. De on sélectionne type de recher à faire et ses paramètres.

d on utilise
avancées.

ce
auts,
devient la
n matière de
n, grâce à sa
et ses
A noter
éo de
vrée avec

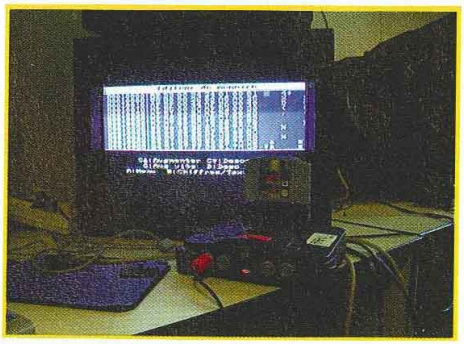
F.

Action Replay Professional Nintendo

Jusqu'à présent, l'Action Replay sur N64 n'était pas vraiment au point. Datel a bien compris les attentes des joueurs, et nous le prouve en pondant ce petit bijou.
L'objet ressemble à une AR normale, mais on reconnaît cette version "Pro" aux indications lumineuses sur la droite de la cartouche.

Des fonctions inédites

Pour utiliser l'Action Replay Pro, il suffit de l'introduire dans le slot cartouche de la console, puis d'enficher un jeu dans l'AR elle-même.
L'interface de cette version, estampilée 3.0, est plus élaborée que les précédentes. Avec l'AR Pro, on peut chercher les codes soi-même, comme à l'époque des Action Replay sur Snes et Nes ! Pour cela, votre N64 doit être équipée du Rampak, offrant plus de mémoire à la console.
Pendant le jeu, il suffit d'appuyer sur le bouton pour passer au menu de bidouille. De là, on sélectionne le type de recherche à faire et ses paramètres.



Ensuite, un nouvel appui sur le bouton suffit à revenir au jeu pour continuer dans l'investigation du code.

Pour les bidouilleurs

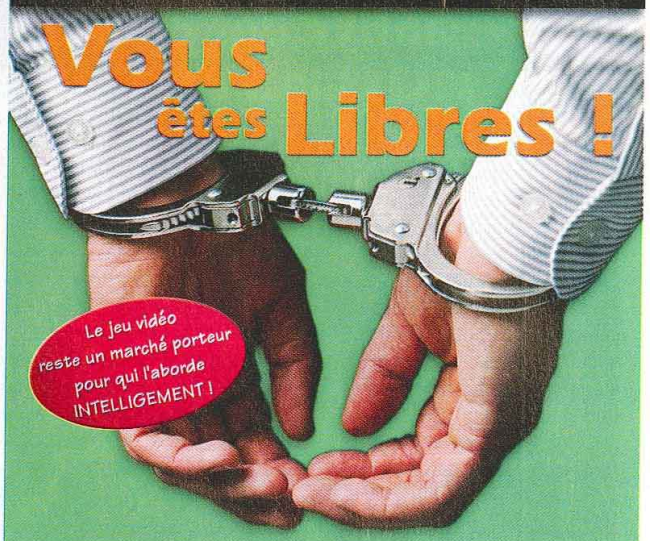
Les tricheurs professionnels apprécieront l'éditeur de mémoire, la mémoire graphique et la recherche en 8 ou 16 bits. La recherche est vraiment simple, et s'avère être un excellent moyen de s'initier à cette activité.
Attendez-vous cependant à quelques plantages et bogues divers.
Enfin, l'Action Replay Pro pour N64 fonctionne même avec des jeux protégés comme Zelda ou Yoshi Island, grâce à un système de codes-clefs intégrés.

À vouloir trop en faire...

Il ne manque en fait à cette AR Pro qu'une option permettant de la connecter à un PC. C'est un peu dommage, car seule, elle offre moins de possibilités que la version Playstation. Mais c'est déjà un énorme progrès par rapport aux précédentes versions. ■

Bigben, environ 400 F.

Vous projetez de créer un magasin de jeux vidéo ?



Restez indépendant, c'est la clé du succès !

Le "**Pack Services TGmultimedia**" c'est :

L'aide à la création de votre magasin en bénéficiant de conseils de Professionnels indépendants de toute enseigne Franchisée :

- **Politique commerciale**
- **Approche marketing et communication**
- **Agencement du magasin**
- **Choix de mobilier spécifique**
- **Constitution du stock de départ**
- **Présentation aux meilleurs grossistes du marché**
- **Optimisation de la gestion grâce à GAO Cashmatic le meilleur logiciel de caisse du marché**

Un commerce de jeux vidéo pour un INVESTISSEMENT INITIAL LIMITÉ au plus juste ? avec TGmultimedia c'est possible !

CONTACTEZ-NOUS :

TGmultimedia

Tél 04 93 39 23 55 - Fax 04 92 59 06 33

e-mail : tgm@tgmultimedia.fr

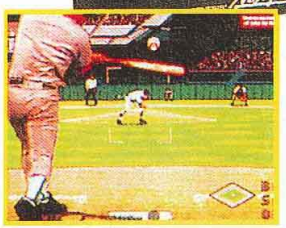
Accessoires

La Megadrive des plages

Sortie uniquement aux Etats-Unis, la console portable Nomad de Sega est enfin disponible en import, au prix de 690 F. La Nomad est une Megadrive portable compatible avec toutes les cartouches de la console de salon. L'écran couleur rétro-éclairé est d'excellente qualité et, surtout, un peu plus grand que celui de la GT (PC Engine) qui était la référence jusqu'ici.

Tout possesseur de Megadrive qui a conservé sa ludothèque devrait craquer pour la Nomad, dont le seul défaut réside dans son autonomie : ce petit bijou consomme six piles LR6 en un temps record ! Heureusement, la connectique de la Nomad est identique à celle de la Megadrive 2. Il est donc possible d'utiliser l'alimentation secteur de la MD2 familiale pour éviter de vous ruiner en piles. Si vous n'en disposez pas, sachez que vous pourrez vous en procurer une dans le commerce pour moins de 40 francs.

À noter que le câble Péritel est également le même et qu'il est possible de brancher un pad pour jouer à deux.



Made in the USA

La Nomad étant américaine, deux solutions s'offrent à vous pour lire vos jeux français : soit vous utilisez un bon viel adaptateur, soit vous faites modifier la console (plusieurs magasins réaliseront l'opération pour environ 150 francs). Bref, si vous avez un bon stock de jeux MD, cette bécane est idéale pour l'été. Sinon, il est toujours possible de s'en procurer d'occaze pour 50 ou 100 francs. ■

REMERCIEMENTS

À Espace 3, et plus spécialement le magasin du 128, bd Voltaire à Paris, qui a nous a généreusement prêté une de ces jolies petites bécanes.

DOCK GAMES
Jeux neufs et occasions
Playstation - Saturn - N64 - IMPORTS US - JAP - Goodies
Figurines - Rami - Stones - Posters - VPC
35, rue du Maréchal Foch 66000 PERPIGNAN 04 68 34 05 11

ABSOLUTE GAMES 03 80 46 60 60

COMBIEN comptez vous PAYER ??

Formule 1

69 fr
PORT COMPRIS
La déco Psx plastifiée, lavable, décollable et recollable.Au choix!

Pirate

PASSEZ **TOUS** VOS CD
Avec le GAME Enchancer, sans PUCE, Via une manipulation simple. Indétectable par les jeux. Autorise le passage de vos CD QUELLE QU'EN SOIT l'origine**. Il est aussi compatible Codes "A. Replay™"
Jusqu'à épuisement du Stock

199 fr (RGB Audio* +25fr)
Notice VF & Ressort fournis.Pour toute PSX
*Pour un son Dolby Surround™ & une Image Couleur Haute Qualité.

Rat

Lena

Port COMPRIS
Chez vous **en 24h**
en envois recommandé*** !
**99% des Jeux- ***Port24h Recommandé selon département, pour 200fr d'achat mini, avant 15h00.

ABSOLUTE GAMES 10 PLACE CENTRALE 21800 QUETIGNY
Passez commande par Courrier,par Téléphone de 10h00 12h30 à 14h00 19h30 ou par Internet http:\\www.AbsoluteGames.Com
Nom _____ Prénom _____ Arcticles _____ Prix _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Chèque
Mandat
CRBT(Tél)
CB(tél)

Gam

Air Combat
Colin McRae
Command &
Command &
Cool Boarder
Crash Bandi
Croc
Die Hard Trilo
Fifa 98 : en ro
Final Fantasy
Formula One
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft A
Hercules
Heart of Dark
Jurassic Park
Mickey's Wild
Micromachine
Moto Racer
Oddworld, l'O
Porsche Chall
Ridge Racer
Soul Blade
Soviet Strike
Tekken2
Time Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 2
V-Rally
Wipeout 2097

"PL
SUR

Déjà dispor
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart
Wave Race
F1 World G

À venir en s
Diddy Kong
Yoshi's Stor
Bomberman
Star Wars :

Gamme "Platinium" sur PSX

Air Combat
Colin McRae Rally
Command & Conquer
Command & Conquer : Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa 98 : en route pour la Coupe du Monde
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Hercules
Heart of Darkness
Jurassic Park II : Lost World
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Ridge Racer Revolution
Soul Blade
Soviet Strike
Tekken2
Time Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 2
V-Rally
Wipeout 2097

NE JETEZ PLUS VOTRE
PlayStation

!!! ATTENTION !!!

NOUS RÉPARONS VOTRE CONSOLE DE JEUX QUI NE FONCTIONNE PLUS

FORFAIT DE 250F Port retour compris

Il vous suffit de nous envoyer votre console accompagnée d'une description de la panne sur un papier libre et de votre réglement de 250F par chèque uniquement.

GARANTIE
Toutes nos réparations sont Garanties 3 Mois.

RAPIDITÉ
Prise en charge par nos techniciens sous 72H après réception de votre console

SÉCURITÉ
Si après envoi de votre console à notre service technique la réparation n'était pas possible. Nous vous la réexpédions avec l'intégralité de votre réglement à nos frais.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONTACTEZ NOUS !!

FANTAISY GAME SAV
52 Rue de l'Université 69007 LYON
Tél. : 04 72 71 34 44

CINE-GAMES
Jeux vidéo neuf et occasion - Consoles et PC - CD Rom

VICHY
4 Bd Carnot
04-70-31-79-60

CLERMONT-FERRAND
53, bd Trudaine
04-73-91-58-67

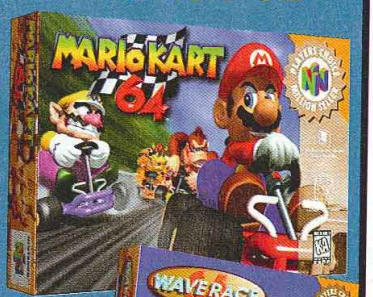
n° 1 en Auvergne

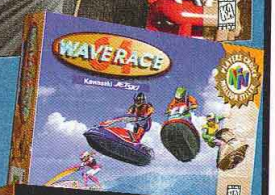
MONTLUCON
6 rue des Forges
04-70-04-03-36

RIOM
25, place de la Fédération
04-73-64-91-50

"PLAYER'S CHOICE" SUR N64

Déjà disponibles
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Wave Race
F1 World Grand Prix





À venir en septembre 99
Diddy Kong Racing
Yoshi's Story
Bomberman 64
Star Wars : Shadow of the Empire

+ de 5 000 jeux à partir de 49 F

SAT-ELITE Video Games

achats • ventes • échanges consoles & jeux vidéo

Vivez dans votre monde... Jouez dans le nôtre

VOUS RECHERCHEZ UN JEU NEUF, D'OCCASION OU EN IMPORT

VOUS VOULEZ ÉCHANGER VOS ANCIENNES CONSOLES ET JEUX VIDEO CONTRE DE LA NOUVEAUTÉ

VOUS DÉSIREZ VENDRE CASH VOS JEUX ET CONSOLES VIDEO

PAS UNE SECONDE À PERDRE... FONCEZ DANS UN DE NOS MAGASINS !

RÉPUBLIQUE
13 Passage du Jeu de Boules • 75011 Paris
Tél. : 01 48 06 70 70
M° République & Oberkampf • Bus 56

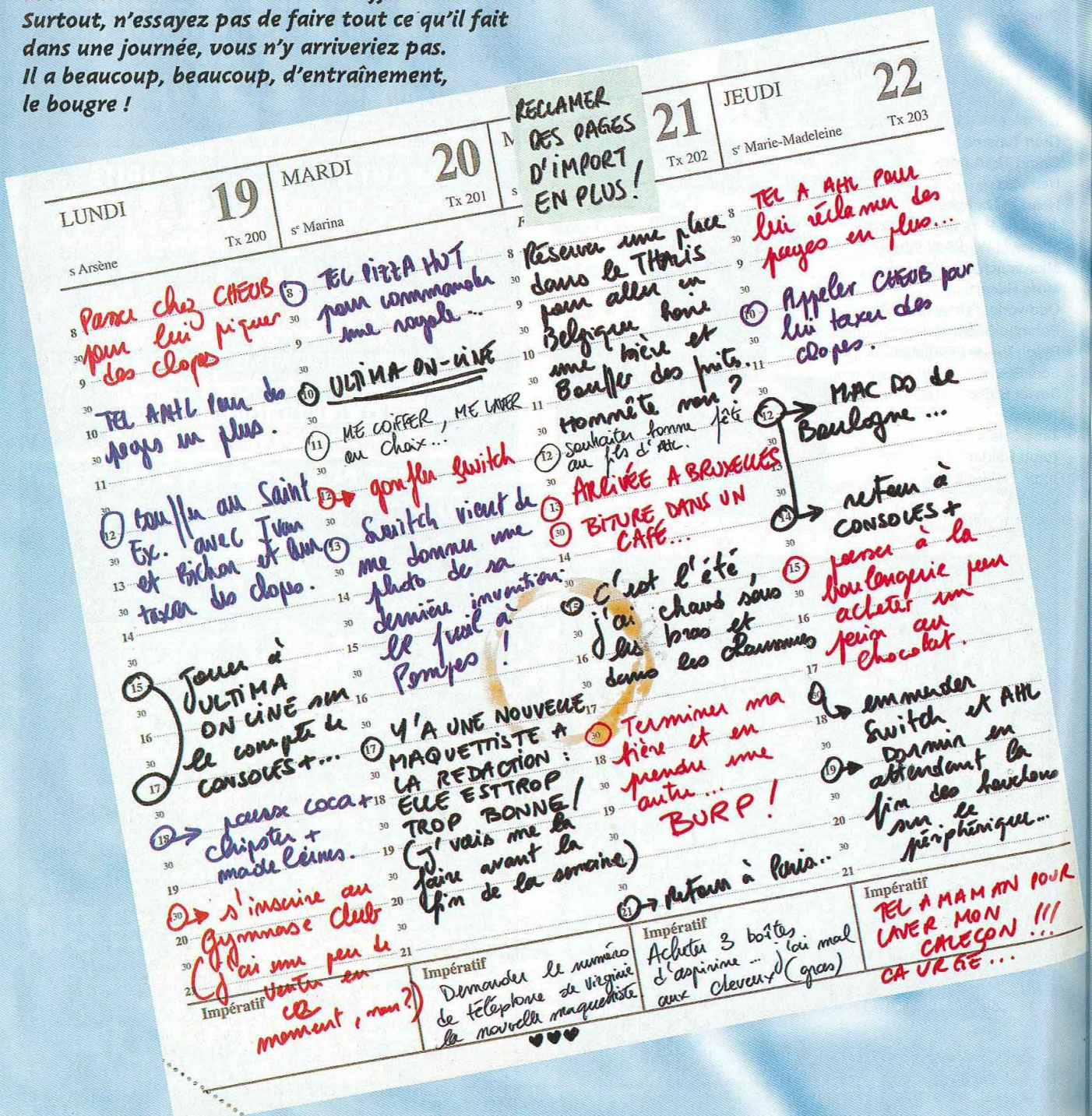
PYRÉNÉES
348 rue des Pyrénées • 75020 Paris
Tél. : 01 43 66 00 77
M° Pyrénées & Jourdain • Bus 26

ALÉSIA
36 rue des Plantes • 75014 Paris
Tél. : 01 45 40 02 02
M° Alésia • Bus 58

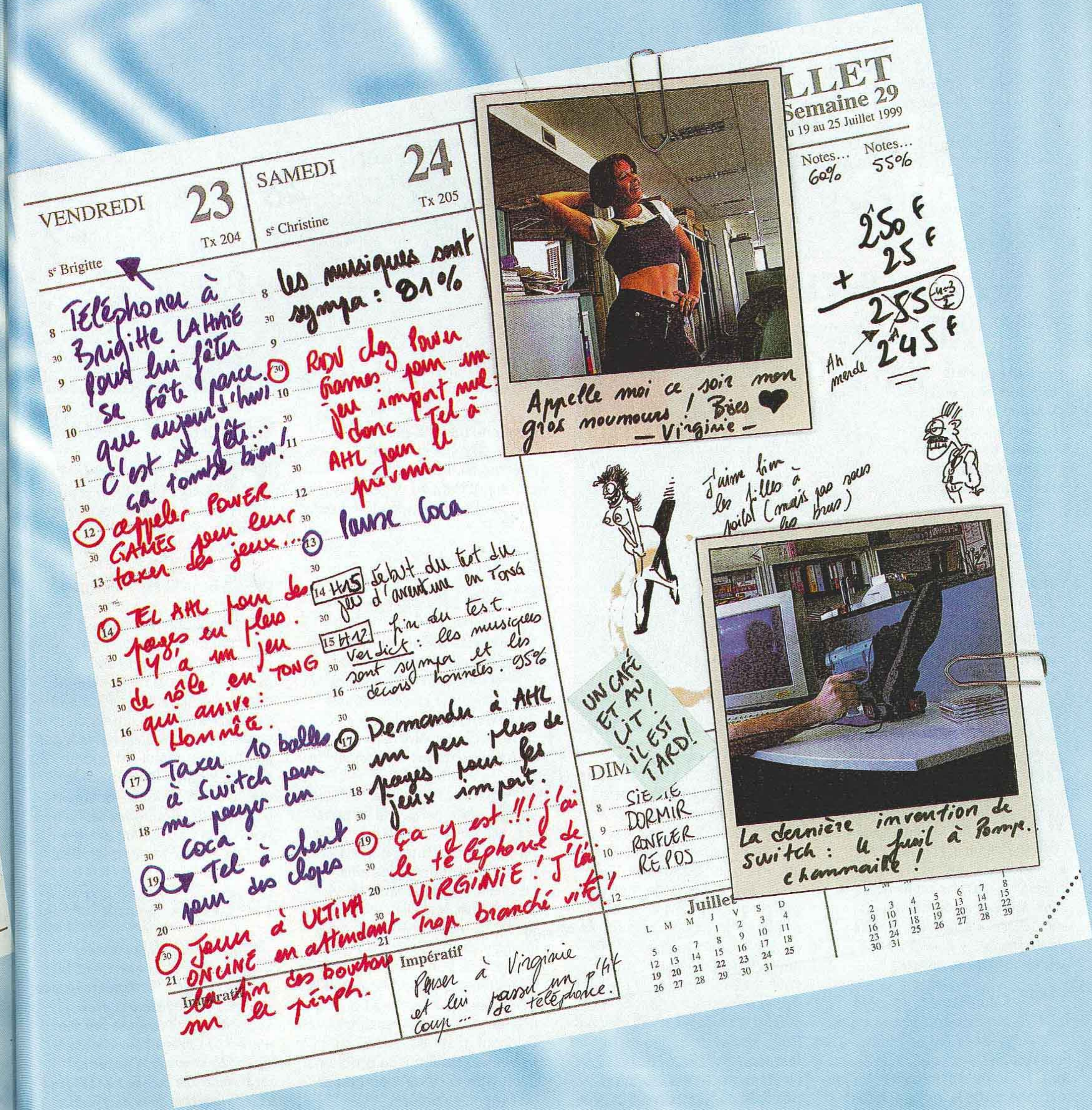
www.SatEliteGames.com

L'agend

Après le succès remporté par le Trombino du mois dernier, nous nous devions de vous proposer un extrait du planning du Panda, véritable monument (par la carrure) de Consoles+.
Voilà de quoi passer d'agréables vacances avec notre cher mais néanmoins affreux ami. Surtout, n'essayez pas de faire tout ce qu'il fait dans une journée, vous n'y arriveriez pas. Il a beaucoup, beaucoup, d'entraînement, le bougre !



nda du Panda



VENDREDI 23
Tx 204
sᵉ Brigitte

8 Téléphoner à Brigitte LAHAIE pour lui fêter sa fête parce que aujourd'hui c'est sa fête... ça tombe bien!

12 appeler POWER GAMES pour leur taxer des jeux...

14 TEL AHL pour des pages en plus. Y'a un jeu de rôle en TONG qui arrive : Hommête.

17 Taxer 10 balles à Switch pour me payer un coca!

19 Tel à cheub pour des clopes

20:30 Jouer à ULTIMA ONLINE en attendant la fin des boutons sur le périph.

Impératif

SAMEDI 24
Tx 205
sᵉ Christine

8 les musiques sont sympa : 81%

9:30 RDV chez Power Games pour un jeu important. Tel à AHL pour le prévenir

13 Pause Coca

14 H15 début du test du jeu d'aventure en TONG

15 H12 fin du test. Verdict : les musiques sont sympa et les décors honnêtes. 95%

17 Demander à AHL un peu plus de pages pour les jeux import.

19 Ça y est !!! j'ai le téléphone de VIRGINIE ! J'l'ai trop branché vite!

Impératif

Penser à Virginie et lui passer un p'tit coup de téléphone.

...LLET
Semaine 29
...u 19 au 25 Juillet 1999

Notes... 60%
Notes... 55%

250 F + 25 F = 2̶8̶5̶ 245 F
Ah merde

Appelle moi ce soir mon gros noumours ! Bises ♥ — Virginie —

J'aime bien les filles à poils (mais pas sous les bras)

UN CAFÉ ET AU LIT ! IL EST TARD!

DIM...
8 SIESTE
9 DORMIR
10 RONFLER
REPOS

La dernière invention de Switch : le fusil à pompe chammaille !

Juillet
L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

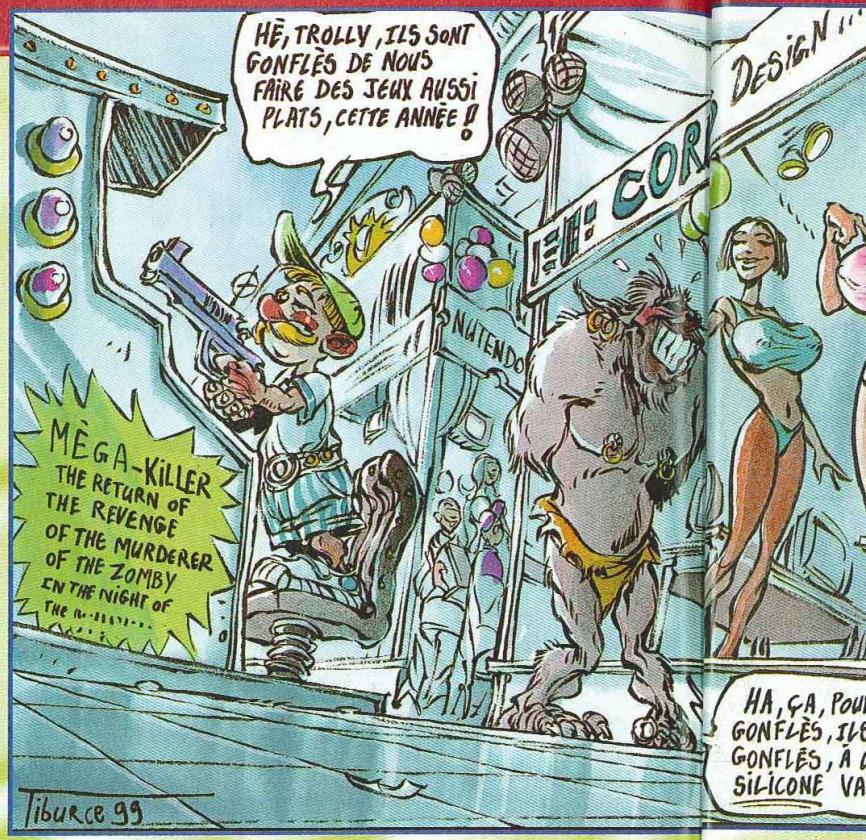
Vous le savez peut-être, dans les salons de jeux vidéo, il y a toujours de ravissantes hôtesses à peine vêtues. Lors du dernier E3, j'ai eu l'occasion de le vérifier de mes propres yeux. En fait, Trollie et moi avons quelques hypothèses sur leur présence :

1/ La qualité d'un jeu sur un salon est inversement proportionnelle au nombre d'hôtesses qui se trémoussent sur le stand ;

2/ Plus les hôtesses sont dévêtues, moins le jeu est intéressant.

Ils ont raison, les éditeurs : si leur jeu est nul, il vaut mieux attirer les visiteurs avec de jolies filles. Et si jamais l'idée venait à quelqu'un de dire du mal de leur produit, il suffirait de l'entourer d'hôtesses (presque nues) et de lui offrir autocollants et autres sacs-poubelles à l'effigie de la marque. L'effet est garanti, le mal est oublié dans les trois secondes ! Ils sont malins, les éditeurs. Mais on n'attrape pas un Bomboy avec du sel sur la queue... Qu'on se le dise !

Bomboy, aime manger épicé (mais pas en même temps)



LE VAINQUEUR DU MOIS

Ce mois-ci, c'est incontestablement Gaël Lemaire qui remporte haut la main le concours du meilleur dessin. Le jeune homme habite Brétigny-sur-Orge, la vie d'ma mère !
Y a pas à dire, le p'tit gars est un champion du crayon et du pinceau. Regardez-moi un peu le visage du perso de King of Fighters. Il est pas beau ? Pour la peine qu'il s'est donnée, on l'abonne gratos à Consoles+. Pas moins.

HAMED, ALORS !

***Q** Hamed Younous, de Marseille, me pose quelques questions : "1/ Est-il vrai que Zelda : Ocarina of Time exploite à 100% les capacités de la Nintendo 64 ? 2/ Comment s'appellera la prochaine console de Nintendo ? 3/ Va-t-il y avoir un Nights sur Dreamcast ? ".*

R Salut Hamed, j'espère que tu ne m'en veux pas pour ce jeu de mots lamentable, mais qui me fait bien rire. 1/ On ne sait jamais si un jeu exploite à 100% les capacités d'une console, il s'agit toujours d'estimations. Et puis, entre nous, cela n'a pas grande importance. Une chose est certaine, Zelda : Ocarina of Time est un exploit technique. 2/ La prochaine console de Nintendo porte pour l'instant le doux nom de "Dolphin". Comme tu as pu le découvrir dans le précédent numéro de Consoles+, cette console sera équipée d'un microprocesseur cadencé à 400 MHz et d'un lecteur de DVD-Rom. Inutile de te dire qu'elle va faire parler d'elle. 3/ Pour l'instant, aucune adaptation officielle de Nights n'est prévue, mais une rumeur circule quant à une éventuelle suite sur Dreamcast. Kago, notre correspondant au Japon, nous préviendra en temps et en heure.

ENCHANTÉ STÉPHANE

***Q** Stéphane, 16 ans, m'écrit : "J'ai remarqué une pub dans le dernier numéro de Consoles+, pour une carte Game Enchanter. Je voudrais savoir si cette carte remplace la puce pour les jeux américains et japonais".*

R Salut Stéphane. Oui, cette carte, qui se colle aux fesses de la Playstation, permet, entre autres, de faire fonctionner les jeux japonais et américains sur Playstation. Mais il semblerait qu'il y ait un problème avec les jeux sur plusieurs CD. En effet, j'ai reçu de nombreuses lettres de lecteurs qui me disent que la Playstation ne reconnaît que le premier CD, et pas les autres. Crispant, n'est-il pas ? Si on trouve la solution à ce problème, nous vous en ferons part dans un prochain numéro.

GREGORY JAUNE

***Q** Grégory Galvan voudrait savoir : "Où et à quel prix pourrai-je me procurer la statuette de Lara Croft en combinaison de plongée ? ".*

R Salut Greg'. Nulle part : Panda les a toutes achetées pour jouer avec dans son bain...
Plus sérieusement, la statuette de Lara Croft est disponible dans les magasins de jouets et dans certaines boutiques de jeux vidéo. Je ne connais, hélas !, pas son prix. Le mieux est que tu regardes parmi les publicités que tu trouves dans Consoles+, puis que tu téléphones aux boutiques pour savoir si elles possèdent ce que tu cherches.

PHÉNIX LE CHAT

***Q** Le Phénix me pose des dizaines de questions. Le bougre ! "1/ Depuis combien d'années le magazine Consoles+ existe-t-il ? 2/ Pourquoi Capcom n'est-il pas présent sur Nintendo 64 ? 3/ La nouvelle Playstation sera-t-elle une bombe ? 4/ Les jeux et les manettes de la Playstation actuelle seront la prochaine ? sortent sur Nin 6/ Arrêterons-n course aux nou pour les consol 7/ Je possède d Roms, est-ce in grand Dieu de publié".*

R Salut premie Conso durant l'été 19 incroyable, il p En fait, il s'agi série de "Tilt". mémoire, était magazine en F jeux vidéo. Il a février 1994. P Consoles+ exis huit ans mainte non ? 2/ Capco Nintendo 64 ! S était un jeu de aussi un Tetris personnages d prochain titre d cette console s Resident Evil 2 Playstation, co consoles qui ar et Dolphin), ser Reste maintena

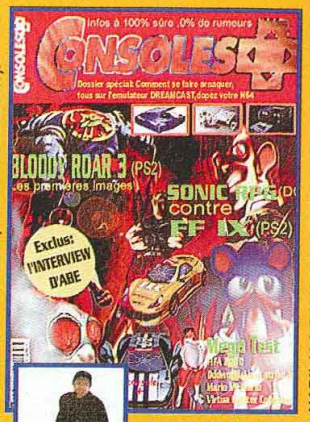
CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

actuelle seront-ils compatibles avec la prochaine ? 5/ Peu de jeux sortent sur Nintendo 64. Pourquoi ? 6/ Arrêterons-nous un jour la course aux nouvelles technologies pour les consoles de jeux vidéo ? 7/ Je possède des émulateurs et des Roms, est-ce interdit ? 8/ Je prie le grand Dieu de Consoles+ pour être publié".

Salut Phénix. 1/ Le premier numéro de Consoles+ est sorti durant l'été 1991. Chose incroyable, il portait le numéro 0. En fait, il s'agissait d'un hors-série de "Tilt". "Tilt", pour mémoire, était le premier magazine en France à parler de jeux vidéo. Il a disparu en février 1994. Paix à son âme. Consoles+ existe donc depuis huit ans maintenant, pas mal non ? 2/ Capcom produit pour Nintendo 64 ! Son premier titre était un jeu de base-ball. Il y a aussi un Tetris avec les personnages de Disney. Le prochain titre de Capcom sur cette console sera le fameux Resident Evil 2. 3/ La nouvelle Playstation, comme toutes les consoles qui arrivent (Dreamcast et Dolphin), sera une bombe ! Reste maintenant à savoir ce que les programmeurs en feront. Comme nous le répétons depuis huit ans maintenant, ce n'est pas parce qu'une console en a sous le capot que les jeux qu'elle supporte tiennent la route. On peut faire de très bons jeux avec une console peu puissante : la Game Boy, ça te dit quelque chose ? 4/ Pour l'instant, une chose est certaine : la prochaine console de Sony sera compatible avec la Playstation au niveau software (les jeux). Au Japon, on raconte que le Dual Shock serait compatible avec la prochaine Playstation, et que Sony développerait ensuite une manette spécifique pour sa nouvelle console. 5/ La politique de Nintendo vis-à-vis de sa 64 bits a toujours été de privilégier la qualité, pas la quantité. En ce qui concerne les éditeurs-tiers, produire un jeu sur N64 coûte cher : il faut payer des royalties à Nintendo pour chaque cartouche mise en vente. De plus, une cartouche est un support beaucoup plus onéreux qu'un CD (une galette de plastique et un trou au milieu). La Ram que l'on trouve dans les cartouches coûte cher, plus cher qu'un trou. Nintendo semble d'ailleurs avoir compris le problème puisque sa prochaine console sera à base de DVD. 6/ Non ! Heureusement d'ailleurs ! Tu t'imagines jouer sur une console 8 bits de nos jours ? Les consoles évoluent. Mais on a de la chance dans le monde des consoles par rapport à celui des PC : la durée de vie d'une console est de plusieurs années, alors que celui d'un PC est d'à peine plus d'un an. La Playstation est sortie, par exemple, il y a cinq ans environ. Jouer sur console coûte bien moins cher que sur PC ! 7/ Cela dépend. Si les jeux sont libres de droit, ce qui est très rare, tu peux en posséder les Roms chez toi. Dans le cas contraire, et il s'agit

BEACH RAIDER ?
EN CORE
ET EN CORE !

TIPHAINE VAUDABLE (42 SAINT-RAMBERT).



NE ME DEMANDEZ PLUS JAMAIS DE RECOPIER SON NOM... PIGÉ ?

HARILALA RAKOTOARIVONINA (63, CLERMONT-FERRAND).

SPÉCIAL STREAP TEASE ?
UN JOUR, PEUT-ETRE,
SI VOUS ETES SAGES...

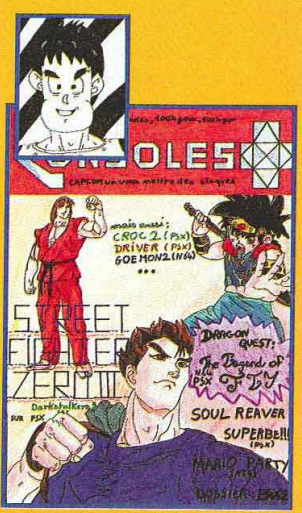
NICOLAS NOIZET (92 COLOMBE).

BLOND À LUNETTES, ET POURTANT UN BIEN JOLI DESSIN. COMME QUOI, ÇA N'A RIEN À VOIR.

ANTOINE LARIDAN (41, BLOIS).

SI VOUS LE CONNAISSEZ,
ENVOYEZ-NOUS SON ADRESSE.

JEAN-ROBERT PIRES.



IL CHERCHE LA BAGARRE,
OU QUOI ?

ANTHONY SCHNEKENBURGER (52, ST-DIZIER).

de la grande majorité des jeux, tu ne peux posséder tes Roms que 24 heures sur ton support (PC, Mac, Amiga...). Ensuite, tu dois les effacer de ton disque dur. Le seul moyen de garder des Roms de jeu aussi longtemps que tu le veux sur ton ordinateur est de posséder le jeu chez toi (en plus de la Rom). La loi autorise, en effet, une copie de sauvegarde d'un logiciel acheté... 8/Tes prières ont été entendues.

SALIBON MÉSSAPU

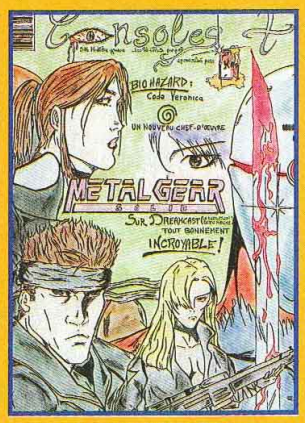
Q *Ludovic Salibon possède une Playstation, et c'est un fan de RPG. Voici ses questions : "1/ Qu'advient-il de Dragon Quest VII ? 2/ La compilation de Final Fantasy Collection est-elle prévue pour la France ? Si oui, quand et à quel prix ? 3/ Quel bon jeu de rôles en version officielle me conseillez-vous en attendant Final Fantasy VIII ? 4/ Est-ce que Granstream Saga est un RPG digne de Final Fantasy VII ? 5/ Que pensez-vous d'Atlantis de la société Cryo ? 6/ Existera-t-il un Resident Evil 3 sur Playstation ?".*

R Salut Ludo.
1/ Dragon Quest continue son petit bonhomme de chemin. Le grand concurrent de la série des Final Fantasy devrait arriver au Japon au cours des prochains mois. Aucune date n'a encore été annoncée. Certaines rumeurs prédisent que le jeu sortira peut-être sur Dreamcast ou Dolphin, et non plus sur Playstation. Quoi qu'il en soit, Consoles+ te tiendra au courant. 2/ La compilation des Final Fantasy n'est pas encore annoncée en France. Je doute d'ailleurs qu'elle sorte un jour en version officielle. 3/ Un bon jeu de rôles en attendant Final Fantasy VIII, et en version officielle ? Il n'y en a pas ! Il y a bien des jeux de rôles prévus en version officielle, mais leur date de sortie sera ultérieure à celle de Final Fantasy VIII. Prends ton mal en patience. 4/ Granstream Saga est un RPG/action, mais qui n'atteint pas le niveau de Final Fantasy. 5/ Atlantis, comme tous les jeux d'aventure de Cryo du même genre (Egypte, Versailles et Chine), n'a d'intérêt que pour le "grand public", à savoir des personnes qui jouent une fois par an avec leur ordinateur ou sur la console de leurs enfants, et qui ne connaissent pas les jeux des autres éditeurs. Atlantis est un jeu d'aventure... chiant. Il n'y a aucune interactivité : on clique sur un endroit pour se déplacer ou sur un objet pour le saisir. S'ensuivent des scènes cinématiques d'une lenteur accablante. L'aventure est linaire et l'intrigue aussi riche et profonde qu'une chanson d'Etienne Daho ou qu'un film de Bernard-Henri Levy. En fait, Atlantis, c'est parfait pour caler une armoire bancale ou pour jouer au frisbee.
6/ Oui, Resident Evil 3 est prévu sur Playstation. Nous avons eu l'occasion de le découvrir de visu lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, le mois dernier.

LUNATIC ET TAC

Q *Lunatic et son ami Tow-Vox me demandent : "1/ Est-ce que la sortie de la Playstation 2 mettra fin à la production de jeux sur la Playstation 1 ?
2/ Pourquoi n'y a-t-il pas autant de jeux de stratégie sur Playstation que sur PC, alors que la souris existe aussi sur PS ?"*

R Salut les kékés.
1/ Non. Si Sony a conçu une nouvelle console compatible avec son aînée, c'est justement pour qu'il y ait encore des jeux destinés à la première Playstation. Sony ayant vendu près de 50 millions de PS à travers le monde, il est normal qu'il cherche à fidéliser sa clientèle. 2/ Les jeux de stratégie sont un genre bien spécial, propre au monde des micro-ordinateurs, certainement à cause de la meilleure résolution de leur écran. Bien que la Playstation dispose d'une souris, cet accessoire n'est apparemment pas suffisant pour que les jeux de stratégie soient plus nombreux sur cette console.



DE MIEUX EN MIEUX : DEUX PRÉNOMS POUR LE PRIX D'UN.

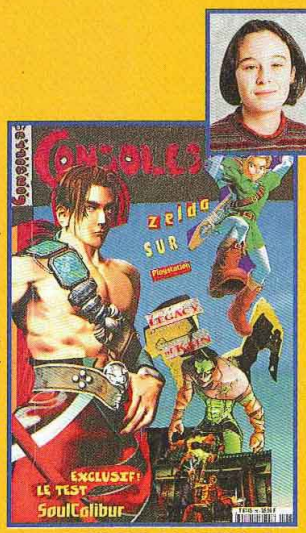
SÉBASTIEN FRANÇOIS.

CONSOLES+ À 33 F ? C'EST UN POISSON D'AVRIL OU QUOI ?

ANNE ONYME.

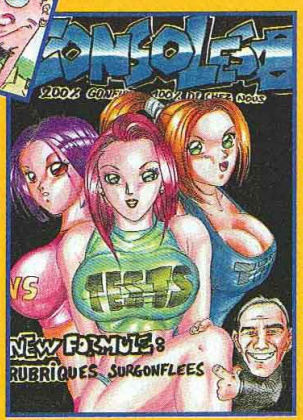
ENCORE UN EFFORT...

ANTHONY PITARCH (31, COLOMIERS).



JE LE CROIS PAS, ÇA ! APRES LE FRERE, VOILÀ LA SŒUR (BISOUS)...

VIRGINIE PITARCH (31, COLOMIERS).



BRAVO PETIT C'EST BIEN TROUVÉ !

ANTHONY TROUVÉ (86, NAINTRÉ).

UN BIEN BEAU DESSIN D'UNE BIEN BELLE ILE.

STÉPHANE ROBERT (97, TAMPON, RÉUNION).

ANNE ONYME.

T UN
OI ?

VIRGINIE PITARCH (31, COLOMIERS).

RES LE
BISOUS)...

STÉPHANE ROBERT (97, TAMPON, RÉUNION).

Retrouvez notre nouveau Hors-série « Spécial vacances »

Pour vous, Télé Star Jeux crée des jeux inédits et uniques !

Découvrez...

les mots croisés en 3 dimensions

Visitez...

les régions de France en mots fléchés géants

Avec ce Hors-série, encore plus de jeux et de détente

En vente 2 mois chez votre marchand de journaux - 18 F seulement

LA LETTRE DU MOIS

Voici une lettre qui m'a été adressée du collège militaire de Tchitchao, au Togo. Ils sont vraiment forts ces militaires ! Attention, chef-d'œuvre !

"Monsieur le directeur d'Emap Alpha,
Nous avons l'honneur de solliciter auprès de votre très haute bienveillance, une demande de catalogue et quelques compliments de revues de disquettes, puis une fiche de renseignements de bon.
Veuillez agréer, Monsieur le directeur de l'Emap Alpha, l'expression de notre très haute considération.
Vos dévoués :
Agbedji Agbéko et Bignan Raoul".

JM CONSOLES+

Q *Jean-Marc Frison, fidèle lecteur de Consoles+, me passe le bonjour et me pose quelques questions : "1/ Les jeux Resident Evil, Tomb Raider et Final Fantasy vont-ils être adaptés au cinéma ? 2/ J'ai lu que les jeux de la Playstation 1 seraient compatibles avec la 2, et vice-versa. Est-ce vrai ? ".*

R Salut Jean-Marc. 1/ Dans le dernier numéro de Consoles+, comme c'est étonnant, nous avons parlé des prochains films adaptés de jeux vidéo. Il existe bien un projet sur Final Fantasy et un autre sur Tomb Raider, mais rien à signaler sur un film à base de Resident Evil.
2/ Houla ! Comme je l'ai déjà dit à un précédent lecteur, les jeux de la Playstation 1 fonctionneront sur sa grande sœur. Mais pas l'inverse.

SOS JEUX

Q *Juju, une charmante lectrice de 14 ans, s'inquiète du manque de jeux sur Nintendo 64 : "1/ A chaque fois que je lis Consoles+, je ne comprends pas que tous les tests soient essentiellement destinés à la Playstation ou à la Dreamcast. J'ai une Nintendo 64 et j'en ai marre ! Après Mario, Zelda et Cie, plus rien, à part Castlevania 64. Pourquoi ? 2/ Pourquoi sur cette console, ne pouvons-nous pas avoir d'autres jeux de la même qualité que Zelda : Ocarina of Time ? ".*

R Salut, Juju. 1/ Je comprends que tu te sentes flouée, mais Consoles+ n'est pour rien dans cette histoire. Les jeux N64 sont rares. Pourquoi ? Comme je l'ai déjà dit plus haut, pour des raisons commerciales. Sortir un jeu sur une cartouche Nintendo coûte plus cher que pour une autre console. 2/ La réponse est fort simple : cela coûte trop cher. Il a fallu quatre années de développement à des équipes de programmeurs et de graphistes pour réaliser Zelda : Ocarina of Time. Je n'ose pas imaginer les sommes d'argent investies dans ce jeu. Je crois bien que seuls Nintendo et Rare (Banjo Kazooie, Diddy Kong Racing, GoldenEye...) ont les moyens de se lancer dans une telle entreprise. Bisous...

KINDER BOUEDO

Q *Xavier Bouedo est un fidèle lecteur de Consoles+. Il m'écrit pour pousser une gueulante, mais aussi pour me poser quelques questions : "J'adore votre magazine, je suis même abonné, mais dans le dernier numéro, vous avez remplacé les icônes "C+ d'Or" et "Megahit" par d'autres (affreuses). Vous avez gâché l'originalité des tests. Vous avez également supprimé les petites annonces pour les mettre sur Minitel. Vous avez aussi mis le Trombinoscope à la fin du magazine. J'étais habitué à le voir au début. Voici mes questions : 1/ Quel sera le prix de la Dreamcast en France ? 2/ Quel sera celui des jeux ? 3/ Y aura-t-il des Mercedes dans Gran Turismo 2 ?*

R Salut Kinder, en voilà une surprise. Je suis d'accord avec ce que tu écris. Depuis les débuts héroïques de Consoles+, le Trombinoscope ouvrait le magazine. Le retrouver désormais à la fin me fait une drôle d'impression. En ce qui concerne les "C+ d'Or" et les "Mégahit", les anciennes icônes avaient tendance à se noyer dans la mise en page et il fallait parfois chercher pour les voir. Les nouvelles icônes, aussi affreuses soient-elles à ton goût, sont objectivement plus visibles. Quant aux P.A., il s'écoulait souvent trop de temps entre leur rédaction et leur parution. De plus, la place était limitée, on ne pouvait pas toutes les mettre. D'où la solution du Minitel.
1/ Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Sega a annoncé officiellement la date de sortie et le prix de la Dreamcast en France : la console coûtera 1 800 francs et comportera, en interne, un modem 33,6 kBps (moyennement rapide). De plus, Sega offrira un accès gratuit à Internet via British Telecom, sympa non ? La Dreamcast est attendue en France le jeudi 23 septembre 1999. Voilà une rentrée qui s'annonce excellente. 2/ Leur prix devrait être le même que celui des jeux Saturn (environ 350 F). 3/ N'ayant pas encore eu la version testable de Gran Turismo 2 entre les mains, il m'est impossible de répondre à ta question à l'heure où je rédige cette rubrique. Mais ça viendra.

AUBERT RAYMAN

Q *Julien Aubert a remarqué que certains jeux annoncés depuis fort longtemps dans Consoles+ ne sont toujours pas sortis. Il s'inquiète, et me pose cette question : "Quand seront testés Pac Man 3D et Rayman 2 ?".*

R Salut Julien. Pac Man 3D sortira sur Playstation d'ici à la fin de l'année. En fait, depuis sa présentation l'an dernier, le jeu a considérablement évolué. Namco a également voulu faire coïncider sa date de sortie avec les 20 ans (!) de Pac Man. Quant à Rayman 2, bonne nouvelle, le jeu est prévu pour octobre sur Nintendo 64. Quant à la version Playstation, tu devras attendre de début de l'an 2000 ! Aïe !

PAC ANNE FEVER

Q *Anne Fevermann habite Baldersheim et, aussi charmante soit-elle, ne supporte pas les questions sans réponse. Pas question de la décevoir : "1/ Est-ce qu'un jour le jeu Soul Reaver sortira sur PC ? 2/ Est-il possible de copier et de graver un CD-Rom Playstation ? 3/ Est-ce que Half-Life sortira sur Playstation ? 4/ Pourquoi est-ce que j'achète votre magazine ? 5/ Pourquoi s'appelle-t-il Consoles+ ? 6/ Pourquoi ? ".*

R Ma chère Anne, j'adore les filles qui savent ce qu'elles veulent, je vais donc m'empresser de te répondre. 1/ Le jeu Soul Reaver est effectivement annoncé sur PC, et il devrait être disponible à l'heure où tu liras ces lignes. En effet, le jeu est attendu pour le mois de juin aux Etats-Unis. Une version française devrait être disponible dans les semaines à venir. Je pense qu'il te faudra un solide PC pour en profiter au mieux : une bonne carte vidéo et une carte accélératrice 3D seront de rigueur. 2/ Oui, mais ne compte pas sur moi pour te dire comment faire. 3/ Half-Life n'est pas prévu sur Playstation. Je suis même certain qu'il ne sortira jamais sur cette console. 4/ Certainement pour mes beaux yeux. 5/ Au départ, on pensait

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MN)

me pose
nd seront
Rayman 2 ?".

Pac Man 3D
aystation
de l'année.
ésentation

volué.
voulu faire
sortie avec
Man. Quant
nouvelle, le
ctobre sur
à la version
s attendre
0 ! Aïe !

FEVER

nn habite
t, aussi
it-elle, ne
tions sans
de la
u'un jour le
a sur PC ?
opier et de
aystation ?
sortira sur
uoi est-ce
gazine ?
t-il
oi ? ".

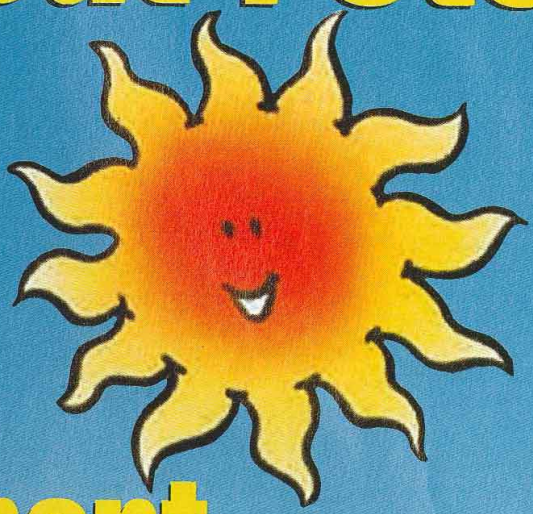
ne, j'adore
savent ce
ent, je vais
de te
Soul Reaver
nnoncé sur
disponible à
s lignes. En
ndu pour le
ats-Unis. Une
vrait être
semaines à
te faudra un
rofiter au
carte vidéo et
rice 3D
/ Oui, mais
moi pour te
3/ Half-Life
Playstation.
in qu'il ne
ette console.
ur mes beaux
on pensait

PLUS
15 : 2.23 F/MIN)

Pendant tout l'été

dans

TÉLÉ POCHE



Votre supplément spécial vacances

24 pages en plus !

plus de jeux,
plus de rire,
et
les aventures de Tintin
« On a marché sur la Lune »

À découvrir dès aujourd'hui !

N'OUBLIEZ PAS...

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, avec vos œuvres. Que ceux qui ressemblent à Niiico de retour de l'E3 et qui n'ont pas de photo de leur voisine de palier s'abstiennent. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands ! Inutile d'envoyer des mètres carrés de vos œuvres, soyez raisonnables, pour une fois. Allez, une bonne sieste et au lit, comme dirait Niiico.
- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh aux formats JPEG, TIFF ou PICT uniquement. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (entre deux roupillons) me communique les questions que vous voulez me poser par email. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

l'appeler Consoles- mais ça faisait un peu craignos, alors on a choisi Consoles+. 6/ Parce que. Grosses bises...

ON CONNAIT LA CHANSON

Q *Taopaïpaï m'a envoyé cette petite chanson. Allez, tous en chœur :*

"Retrouver chaque mois la douce [Gia,
L'affreux Switch et l'ignoble Panda,
Que de bonheur en perspective,
Chaque fois que Consoles+ arrive.
On ne peut pas dire que ce soit laid,
Toutes ces previews et tests [complets,
Aucun magazine ne t'égale,
Pour 35 francs, c'est vraiment d'la [balle.
Pas besoin de CD de démos,
La Kro de Spy, l'Mac de Niiico,
Suffisent à notre joie mensuelle,
Ne changez rien, restez tel quel".

R Eh bien, cher Taopaïpaï, je dois dire que ta chanson nous va droit au cœur. Il ne te reste plus qu'à écrire une musique sympathique, à envoyer un enregistrement à tous les producteurs, et tu tiens-là le prochain tube de l'été.

TUROK'N ROLL

Q *Turok, un pur et dur, me pose quelques questions sur la Nintendo 64 :*

"1/ Pourquoi les jeux sur Nintendo 64 sortent-ils en aussi petit nombre ? 2/ Si je joue avec le Rampak à un jeu qui n'en a pas besoin, le jeu va-t-il quand même fonctionner ? 3/ Est-il prévu un Gun pour cette console ? 4/ Monaco GP sera-t-il mieux que sur Playstation ? 5/ Que savez-vous de la prochaine console de Nintendo ? 6/ Le Panda se lave-t-il souvent ?".

R Salut, Turok. 1/ J'ai déjà répondu à cette question. Je ne vais pas le répéter à chaque fois. Regarde donc un peu plus haut, et tu comprendras pourquoi les éditeurs ne sont pas nombreux à sortir des jeux sur N64. 2/ Oui. Le jeu sera en tout point identique. En revanche, si le jeu est compatible avec le Rampak et que l'on ne dispose pas de cet accessoire, il est impossible de jouer en haute-résolution.

3/ Pour l'instant, Nintendo n'a pas l'intention de commercialiser de Gun pour sa console.
4/ A mon avis, Monaco GP sera en tout point identique sur N64 et sur PS. Seuls les graphismes risquent d'être un peu meilleurs. Le jeu à proprement parler sera bien entendu le même.
5/ Pour l'instant, Nintendo Japon n'a pas fourni beaucoup d'indications sur sa prochaine console (qui porte pour le moment le nom de code de "Dolphin"). Tout ce que l'on sait à l'heure où je te réponds, c'est que le microprocesseur (400 MHz) sera gravé en 0,18 microns dans le cuivre, ce métal étant un excellent conducteur de courant. Ce microprocesseur sera fabriqué par IBM. Il est basé sur l'architecture du PowerPC, qui équipe les Macintosh les plus récents. La puce graphique sera quant à elle cadencée à 200 MHz. Elle a été conçue par ArtX, une société fondée par un ancien salarié de Silicon Graphics (la société qui a conçu la puce graphique de la N64). Ça devrait dépoter grave ! Enfin, Nintendo abandonne la technologie cartouche au profit du DVD-Rom. Un changement historique chez le père de Mario !
6/ J'ai refilé ton adresse au Panda. Il va venir te répondre, en personne (un petit conseil en passant : enfile un masque à gaz avant de lui ouvrir).

LE PRIX D'EDDY KACE

Laurie Lenhart est une jeune fille, blonde avec de grands yeux bleus, une petite bouche et deux boucles d'oreille. Elle recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Cette adorable lectrice, qui loge à Clichy-sous-Bois, a fait un dessin particulièrement soigné et d'une grande clarté grâce à un aplat clair en fond. Les personnages ressortent ainsi bien mieux. Sobre et très bien réalisé. Ma petite Laurie, à toi le Consoles+ dédicacé.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Éditeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Maquette
Virginie Auvertin
Olivier Mourgeon (1re maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Gia-Dinh To, François Gamier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Bomboy, Tiburce Oger, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Suzie Gorini, Philippe Karakasyan, Vincent Leleurch (Vince), Patrick Lévêque, Stephan Schreiber

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillemet (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION
Chefs de fabication
Isabel Delanoy (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PDG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K7320.** **Dépôt légal :** juin 1999. **Photogravure :** Key Graphic, PPDI. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). Fecomme Quebecor. **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23.
Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8693.

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1996

© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Distribué par Ubi Soft.

© Lucasfilm Ltd. & ™. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Distribué par Ubi Soft.

L'ennemi

Combattez le côté obscur sur PlayStation. *Star Wars*™ : Episode I *La Menace Fantôme*™.

www.starwars.com
www.lucasarts.com
www.playstation-europe.com/france

PlayStation

LICITÉ
ni
ancourt
6 00
86 17 67
18 96
e correspondant,
s du standard par
parenthèses.

Vichers
hef
ur (AHL)

n (16 72)
ue
iico)
action
r

in
naquettiste)
numéro
ondant au Japon),
nier (le Panda),
poy, Tiburce Oger,
er (Cheub),
uzie Gorini,
Leleurch (Vince),
an Schreiber

erciale
(16 24)
licité
16 31)
cité
at (16 32)
(18 39)
B 96
cité
naud
on
94 78 62 65 10

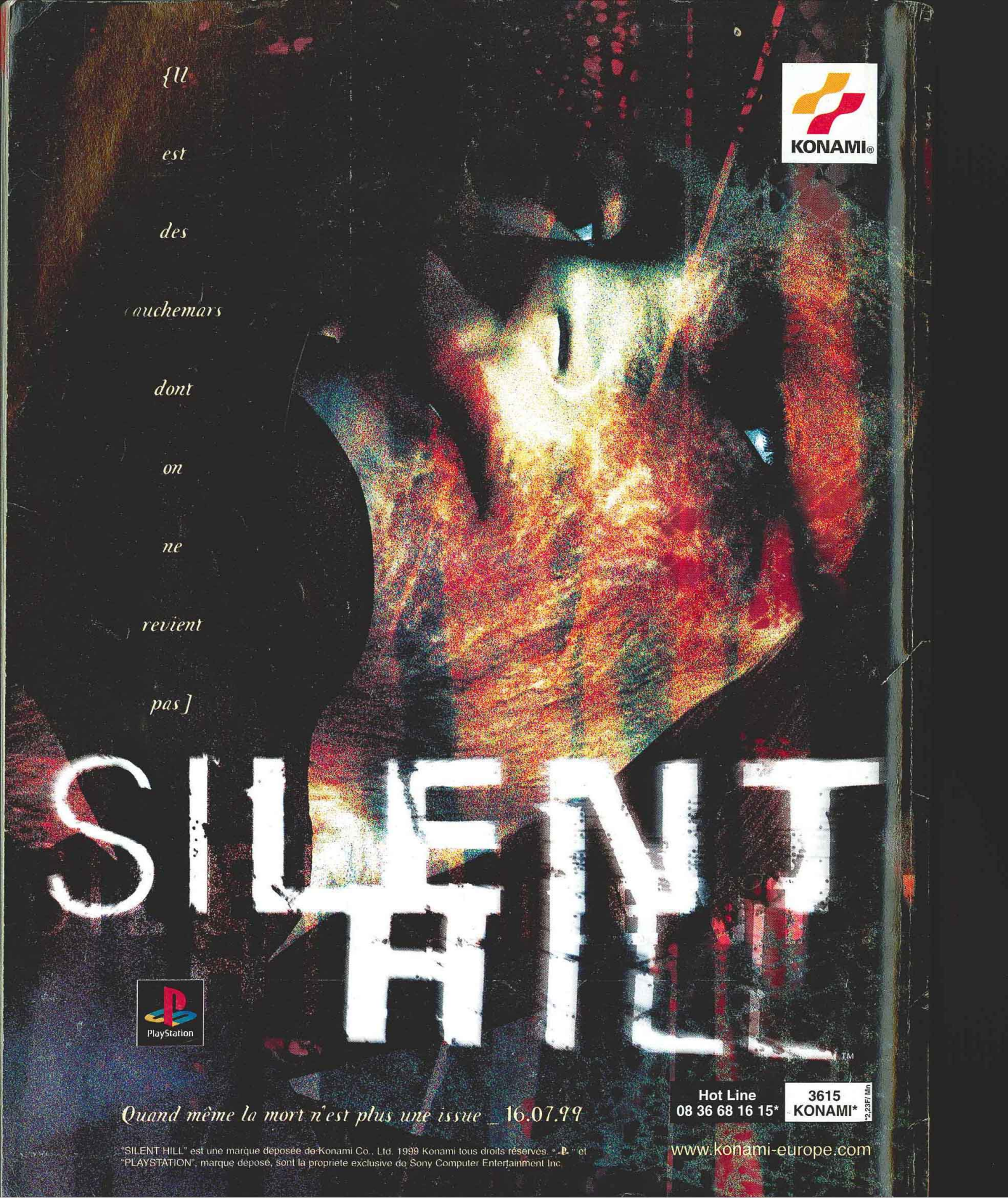
G
rketing
ier (16 45)
eting
7 55)

UE
matique
7 03)

ON
ation
17 90)
7 91)

EMENTS
0 23
méros) :
use)
économique :
: 457 F
onsulter)
os) : 3 333 FB.
re effectués par
carte bancaire
es Cedex.
P ALPHA S.A.
nnel-Avia, 75015
MAP FRANCE.
G et directeur de la
yfontaine.
tin.
Cousin. Directeur
esponsable
el Marjotte Beylerian.
400 K7320.
ravure : Key
naye, Laval (53).
n : Transport
Directeur délégué :
s ventes France/
rketing : Marlène
sitaires de presse) :
Ventose,
ne. Téléphone vert
sse) :

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996


{Il
est
des
cauchemars
dont
on
ne
revient
pas]
KONAMI®
SILENT HILL
TM
PlayStation
Quand même la mort n'est plus une issue _ 16.07.99
Hot Line
08 36 68 16 15*
3615
KONAMI*
2,23F/Mn
www.konami-europe.com
"SILENT HILL" est une marque déposée de Konami Co., Ltd. 1999 Konami tous droits réservés. "PS" et "PLAYSTATION", marque déposé, sont la propriete exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

CONSOLES +

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

SANG POUR SANG SOLUCES

32 PAGES DE SOLUCES

NUMERO 90 SUPPLEMENT SOLUCES

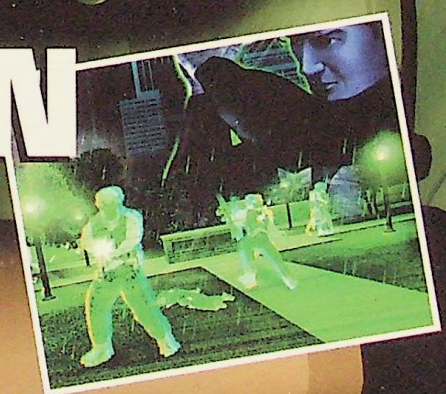
N° 90 JUILLET/AOUT 1998. 35 F. BELGIQUE: 265 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1050 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8693

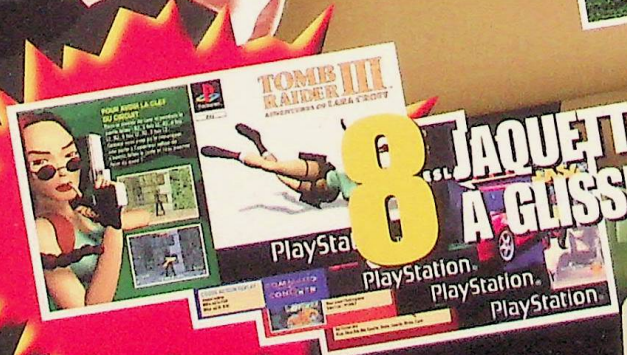
PASSEZ L'ETE EN PENTE DOUCE

SILENT HILL

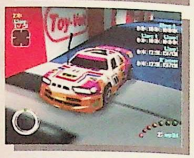
SYPHON FILTER

CARNAGE VISION





8 JAQUETTES TIPS EXCLUSIVES A GLISSER DANS TES CD !



RE-VOLT™

REVOLT LIBÉRÉ DÈS SEPTEMBRE 99

MITE

*2,23 Fr/mn

96.9 VOLTAGE

RECOMMANDÉ PAR AUTO8

GOA www.goa.com

INTERNET GRATUIT LOCKAGE online

NINTENDO 64

PC CD-ROM

PlayStation

Trucs et Astuces
au 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

Acclaim
www.acclaim.net

RE-VOLT™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64, ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

SOMMAIRE ★ SOMMAIRE ★ SOMMAIRE

CONSOLES+

150, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67 – Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION
Editeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Secrétariat de rédaction
Elisabeth Lê, Stéphane Rozencwajg (Queso)
Maquette
Patrick Lévêque (Allélouia Brozers), Azahel Vienne (Azwel)
Ont collaboré à ce numéro
Maxime Roure (Switch), Sebastien Le Charpentier (Cheub)

PUBLICITE
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Chef de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud.
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION
Chefs de fabrication
Isabel Delanoy (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23

France - 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique - 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique - 1 an (12 numéros) : 3 333 FB
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat postal ou carte bancaire, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. **Siège social :** 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.
Principal actionnaire : EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES.
PDG et directeur de la publication : [illegible]naud Roy de Puyfontaine.
Directeur délégué : Marc Aubertin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin.
Directeur du marketing : Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire :** 0400 K7320. **Dépôt légal :** Juin 1998.
Photogravure : Point 94. **Imprimeries :** Imaye, Laval (53).
Distribution : Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe.
Directeur des ventes France/Export : Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux.
Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourrets, 92150 Suresne. **Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) :** 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

REMERCIEMENTS : MetaCreation pour ses logiciels Eye's Candy, Xenofex et KPT 3 ainsi qu'à Extensis pour PhotoTools, Mask Pro et Portfolio.

4 SILENT HILL

20 SYPHON FILTER

8 JAQUETTES TIPS

AVENTURE/ACTION

SOLUCE

SILENT HILL™

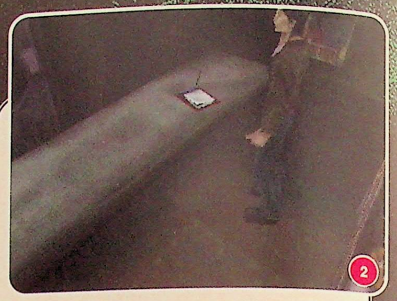
Voici la soluce de Silent Hill. Elle vous permettra de finir le jeu sans buter sur les énigmes, et sans vous perdre dans cette ville mal famée... Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour finir le jeu dans les meilleures conditions...

UTILISATION DE LA SOLUCE

Silent Hill, tout comme Resident Evil, est un jeu où vous devez gérer votre équipement avec une rigueur extrême, si vous ne voulez pas tomber à court de munitions ou de potions de soins au milieu du jeu... Vous devrez donc faire attention à ne pas les gaspiller. Pour cela, n'essayez pas d'éliminer tous les ennemis que vous rencontrez. En effet, la fuite est dans 80 % des cas la meilleure solution. Ensuite, bien que la solution que nous vous proposons soit complète, elle ne dresse pas la liste de tous les bonus [munitions et potions de soins] présents dans le jeu. Donc, si vous pensez tomber à court de munitions ou de potions durant le jeu, nous vous conseillons fortement d'explorer tous les recoins de Silent Hill. En effet, même si nous n'en parlons pas, beaucoup de bonus sont cachés çà et là dans le jeu, et ce sera à vous d'aller explorer tous les endroits que nous ne mentionnons pas.

La ville fantôme

Vous vous réveillez dans une ville étrange, plongée dans un brouillard pesant. Cheryl a disparu. Harry va sortir de la voiture et commencer à la chercher. Lorsque vous pourrez le diriger, allez droit devant vous. Vous entendrez des bruits de pas. Suivez alors l'ombre au loin en avançant tout droit et vous parviendrez devant une grille [1]. Passez-la et avancez dans les ruelles. Vous arriverez devant une carcasse ensanglantée, et serez attaqué... Vous vous réveillez dans un bar, où Cybil, un charmant officier de police, vous surveille. Elle vous explique que d'étranges choses se passent dans la ville et que toutes les communications avec le monde extérieur sont coupées. Elle vous donne un pistolet avant de partir.

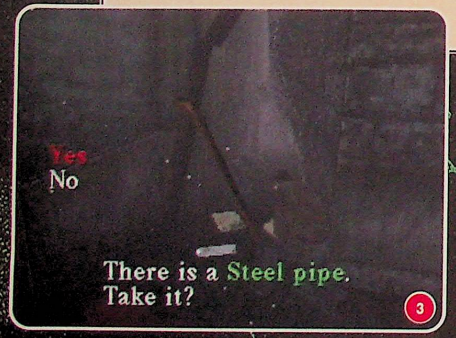


Le bar

Fouillez le bar et prenez les objets qui vous attendent sur le comptoir de celui-ci : une potion de soins, une lampe de poche et un plan de la ville. Vous pourrez aussi sauvegarder en utilisant le bloc-notes [2]. Fouillez le reste du bar pour ramasser un couteau et une autre potion de soins. Dirigez-vous alors vers la sortie. Une radio qui se trouve dans le bar commencera à émettre des bruits étranges : allez la ramasser. Vous serez alors attaqué par un démon. Utilisez le pistolet pour le détruire, puis ramassez la radio et sortez.

Premiers pas dans la ville

Dès que vous sortez, une indication sur le plan vous dit où vous rendre : dans une ruelle de Finney Street. Foncez-y en esquivant les monstres. Avancez dans les ruelles, ramassez les munitions et le tuyau en acier [3]. Juste à côté, vous trouverez une note de Cherry vous donnant rendez-vous à l'école... Retournez sur vos pas. Commencez alors à explorer la ville. Vous remarquerez que beaucoup de rues sont détruites... Dirigez-vous sur Matheson Street et allez vers l'ouest. Vous trouverez des papiers avec des noms de lieux dessus. Le premier vous indique une niche, et l'autre, Levin Street.

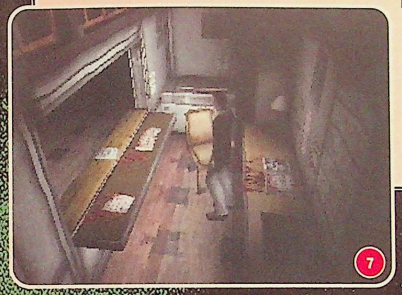


Atteindre l'école

Allez donc sur Levin Street et examinez le côté gauche de la rue pour trouver la niche [4]. Ramassez la clef qui se trouve dedans et entrez dans la maison située derrière la niche. Fouillez la maison pour trouver, entre autres, un kit de soins, des munitions et un bloc-notes. Vous arriverez devant une porte fermée par trois cadenas. Examinez le panneau à côté pour savoir où sont cachées les clefs dans la ville. Sortez de la maison et dirigez-vous à l'est de Finney street pour trouver la première clef dans une voiture de police. Allez ensuite dans la ruelle marquée de rouge sur la carte, et passez le grillage [5]. Prenez la clef et la potion qui se trouvent derrière. Enfin, allez sur Ellroy Street, au niveau de la marque sur la carte. Vous trouverez la rue détruite, mais examinez bien tous les coins et vous verrez une planche vous permettant d'accéder à la dernière clef [6]. Maintenant, retournez dans la maison derrière la niche et ouvrez les trois cadenas. Vous voilà dans le jardin de la maison. Le ciel va s'obscurcir, utilisez donc la lampe de poche pour y voir clair. Fouillez le jardin afin de prendre des potions de soins et sortez par la porte de la palissade. Vous pouvez explorer les rues qui vous attendent et rendez-vous au sud de Midwich Street pour entrer dans l'école.

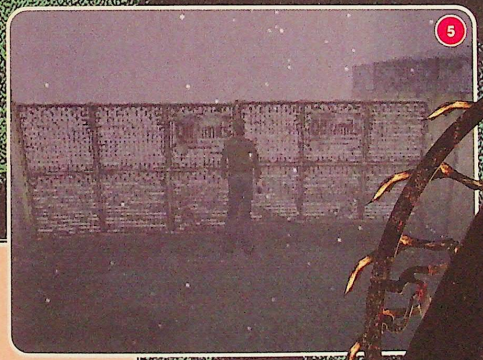
L'école élémentaire de Midwich

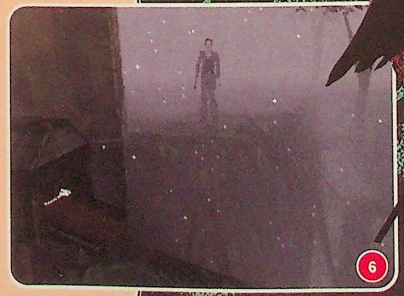
Lorsque vous entrez, examinez le banc à gauche pour ramasser le plan de l'école. Passez la double porte et allez à gauche dans le couloir. Entrez dans la salle de réception et fouillez-la pour trouver des indices [7]. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie où vous trouverez un bloc-notes et des potions de soins. Maintenant, passez l'autre double porte qui débouche sur la cour intérieure de l'école. Allez tout de suite à droite pour inspecter la tour de l'horloge [vous ne pouvez rien faire pour l'instant], puis traversez la cour pour passer la double porte de l'autre côté. Ramassez les munitions et prenez le couloir de gauche. Fouillez les salles des profs, puis dirigez-vous vers le premier étage en empruntant les escaliers.

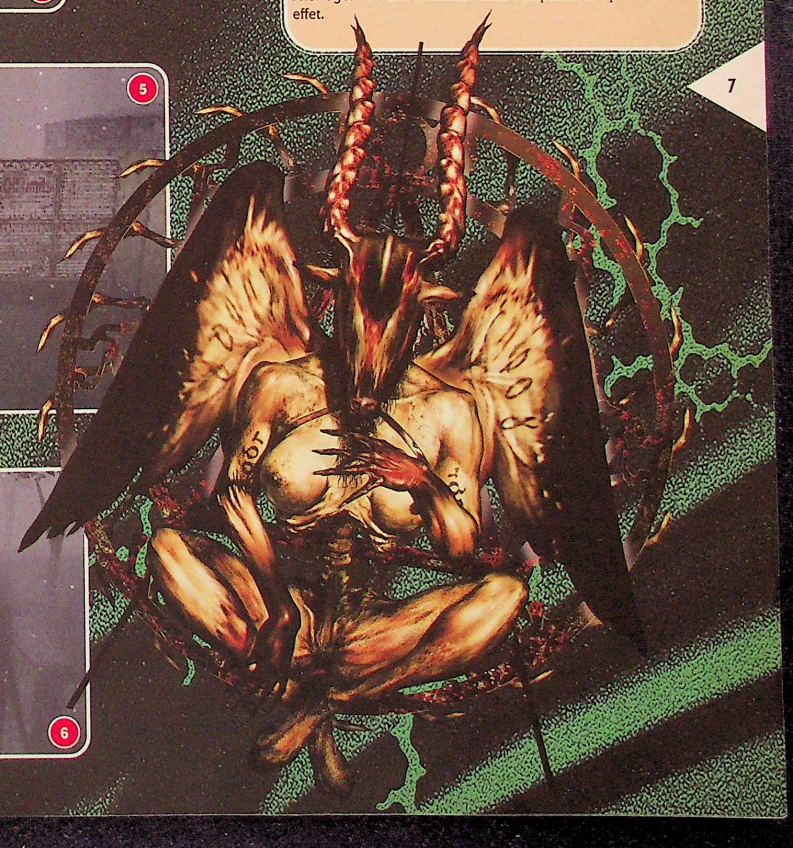


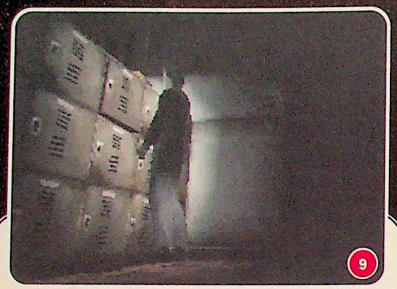
Le médaillon d'or

Fouillez les salles de classe au nord, ainsi que les toilettes des filles. Évitez les monstres qui vous attaquent et allez dans le couloir ouest du premier étage. Fouillez la salle d'équipements pour ramasser des produits chimiques [8], puis entrez dans le labo de chimie. Vous y trouverez une main de statue tenant un médaillon. Utilisez les produits chimiques pour faire disparaître la main et prenez le médaillon d'or. Fouillez la salle, puis retournez dans la cour de l'école, au niveau de la tour de l'horloge. Placez le médaillon dans l'emplacement prévu à cet effet.







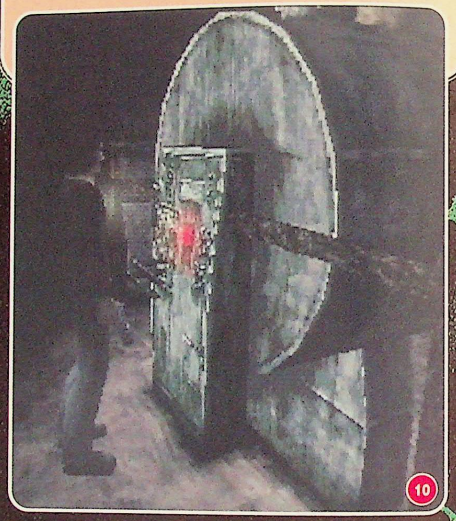

9

Le médaillon d'argent

Retournez au premier étage et allez dans le couloir Nord. Fouillez les salles qui s'y trouvent (la bibliothèque et deux salles de classe) pour récupérer des objets, puis allez dans le couloir est. Entrez dans la salle à gauche (la salle des casiers), et ouvrez le casier d'où proviennent d'étranges bruits [9] pour libérer un chat... Sortez de la salle et dirigez-vous dans la salle de musique. Examinez le tableau pour lire un poème bien étrange... Ensuite, asseyez-vous au piano et jouez l'air suivant : Ré, La, Si bémol, Fa, Do dièse. Pour ceux qui ne connaissent pas les notes de musique, voici le numéro des touches à appuyer (les blanches et les noires comptent) : 3, 10, 11, 8, 2. Si tout se passe bien, aucune de ces touches n'émettra de son, et vous récupérerez le médaillon d'argent à la fin du morceau. Allez donc le déposer à l'emplacement prévu au pied de la tour de l'horloge.

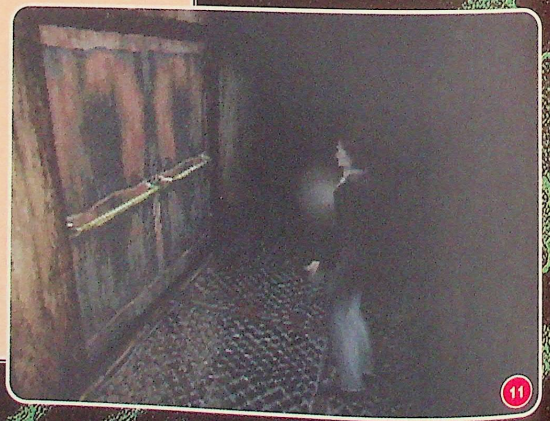
Les sous-sols

Vous allez alors entendre une machinerie se mettre en route. Allez de nouveau au premier étage et dirigez-vous vers les autres escaliers (au nord-est). Descendez au rez-de-chaussée, fouillez les salles inexplorées et déverrouillez les deux portes bloquées, puis retournez au niveau des escaliers pour descendre dans les sous-sols. Ouvrez la porte menant aux machines, et pressez l'interrupteur [10]. Ensuite, allez donc faire une sauvegarde à l'infirmerie, puis dirigez-vous dans la cour de l'école : la porte de la tour de l'horloge est maintenant ouverte...


10

La seconde école

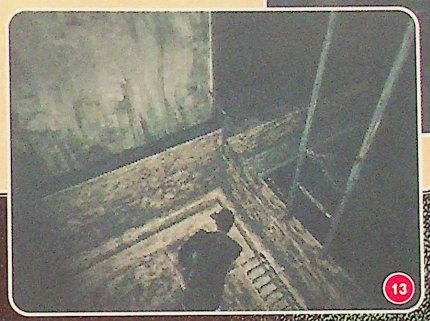
Entrez dans la tour et descendez l'échelle qui s'y trouve. Traversez le couloir et grimpez à la seconde échelle. Vous arriverez dans un endroit fort étrange : c'est la réplique de la première école, mais avec quelques changements. Dirigez-vous à l'ouest de la cour et entrez dans l'école. Vous remarquerez que tous les décors ont changé. Passez la double porte juste devant vous [11] pour ramasser des munitions et un kit de soins, puis dirigez-vous dans l'entrepôt juste à côté. Prenez la balle qui s'y trouve et retournez dans le couloir. Entrez dans le hall et sortez par l'autre porte pour pénétrer dans le couloir nord. Déverrouillez la porte à gauche, entrez dans la salle de classe et fouillez-la pour obtenir une carte avec un dessin de clef. Passez la porte menant à la seconde salle de classe et atteignez l'autre partie du couloir. Avancez dans le couloir est, profitez-en pour sauvegarder dans l'infirmerie, puis dirigez-vous vers la salle de réception.


11

Trouver les clefs

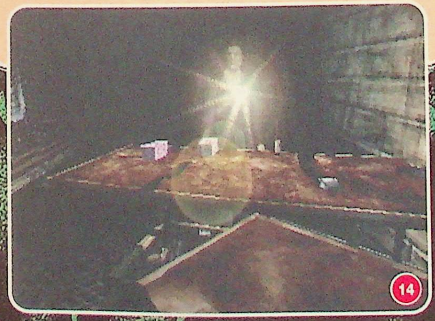
Examinez la fausse porte et utilisez la carte avec un dessin de clef dessus [12]. Passez la porte et fouillez les toilettes des garçons. Vous trouverez une nouvelle arme. Entrez ensuite dans les toilettes des filles. Ces toilettes sont, en fait, des ascenseurs qui vous emmèneront à un nouvel étage. Ramassez les munitions qui s'y trouvent, sortez pour aller fouiller les autres toilettes des garçons, puis retournez dans les toilettes des filles et revenez d'où vous venez. Avancez alors dans le couloir et fouillez les salles des profs. Vous y verrez des téléphones inutilisables. Sortez de la pièce et vous recevrez un étrange coup de fil... Montez ensuite les escaliers menant au premier étage et allez sur le toit. Fouillez-le et vous trouverez une valve et deux trous. Un des trous contient une clef inaccessible, et l'autre est vide [13]. Placez la balle dans le trou vide et actionnez la valve pour faire tomber la clef dans les tuyaux. Descendez les escaliers pour atteindre le rez-de-chaussée. Allez dans la cour et fouillez-la pour récupérer la clef.

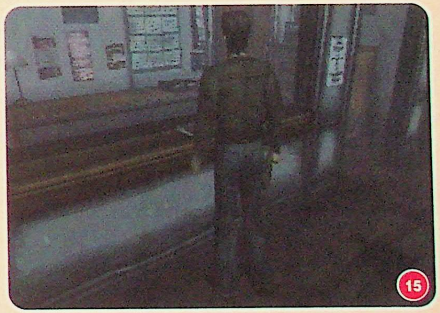
12


13

Atteindre les sous-sols

Dirigez-vous alors au premier étage de l'école. Traversez et fouillez les deux salles de classe, puis allez dans le couloir est du premier étage. Allez dans la salle des casiers, examinez celle-ci, sortez et ramassez la clef qui apparaîtra au passage. Revenez alors au niveau de l'escalier, prenez le couloir ouest du premier étage et entrez dans la réserve de la bibliothèque. Fouillez les armoires pour y trouver un livre bien étrange, puis entrez dans la bibliothèque. Un autre livre vous attend sur une table, examinez-le donc. Sortez ensuite dans le couloir nord et entrez dans les salles de classe. Traversez les deux salles et vous arriverez au niveau de l'escalier menant aux sous-sols... Empruntez-le. Au passage, allez sauvegarder dans l'infirmerie. Une fois dans les sous-sols, fouillez la salle de gauche pour récupérer des munitions [14], puis dirigez-vous dans la salle des machines.

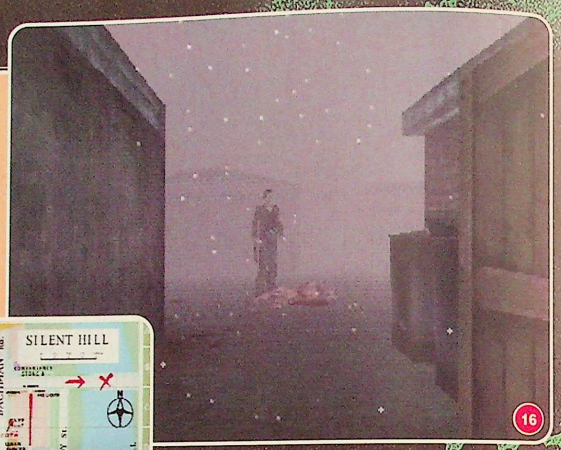

14


15

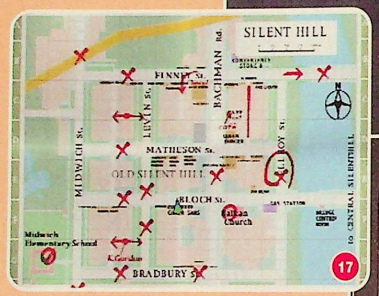
L'homme lézard

Vous aurez devant vous deux valves. Tournez celle de droite une fois vers la gauche, et celle de gauche deux fois vers la droite pour libérer le passage devant vous. Vous allez alors croiser un boss : l'homme lézard. D'une difficulté très moyenne, vous le vaincrez extrêmement facilement si vous avez un bon stock de munitions. Il changera de forme en cours de combat, faisant apparaître à la place de sa tête, une énorme mâchoire. Une fois le boss vaincu, vous vous retrouverez dans les sous-sols de la première école. Prenez la clef par terre et allez au rez-de-chaussée pour examiner l'annuaire des professeurs sur le comptoir de la salle de réception [15]. Vous n'avez plus qu'à sortir de l'école.

Rejoindre Central Hill



Dès que vous serez sorti de l'école, allez à droite. Vous verrez un bus avec, à l'intérieur, des potions de soins et un bloc-notes. Ensuite, avancez dans Bradbury Street et dirigez-vous vers la ruelle à gauche. Vous verrez une allée menant à une maison [16]. C'est la maison de Gordon. Fouillez-la pour obtenir des munitions et trouver un bloc-notes. Ensuite, sortez de la maison par la porte de devant, retournez sur Bradbury Street, et remontez la ruelle menant à Bloch Street [17]. Rendez-vous alors à l'église Balkan. Vous y rencontrerez une femme étrange qui vous dira d'aller à l'hôpital si vous voulez retrouver Cheryl... Puis elle disparaîtra en laissant un objet, le Flauros, et une clef derrière elle. Prenez-les, ainsi que la potion de soins qui se trouve à gauche. Sortez de l'église et suivez Bloch Street à l'est. Vous verrez un poste de contrôle à droite de la rue, avant le pont. Montez dedans, prenez la carte, la potion de soins et sauvegardez sur le bloc-notes. Ensuite, utilisez la clef sur le panneau de contrôle, et actionnez l'interrupteur pour ouvrir le pont. Sortez de la cabine et avancez à l'est de Bloch Street pour atteindre Central Silenthill...

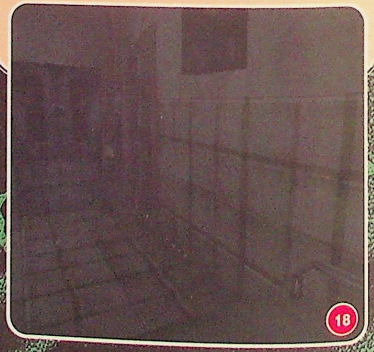


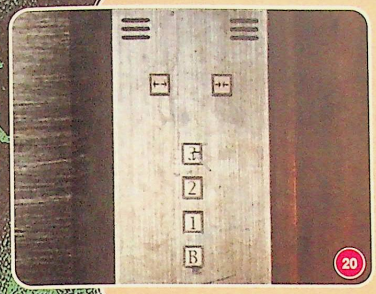
Le rez-de-chaussée

Retournez dans la salle où vous aviez croisé le docteur et passez la porte menant à l'infirmerie. Examinez le journal qui se trouve sur le bureau. Sortez de la salle pour entrer dans un couloir. Dirigez-vous vers la salle des médecins [19] afin d'y ramasser le plan des sous-sols de l'hôpital. De cette salle, entrez dans la salle de conférence. Prenez la clef qui se trouve sur la table. Maintenant, retournez dans le couloir et entrez dans la cuisine. Prenez la potion de soins et la bouteille en plastique qui s'y trouvent. Allez finalement fouiller le bureau du directeur. Utilisez la bouteille en plastique sur la mare de sang pour récolter un étrange liquide...

L'hôpital

Votre destination est l'hôpital qui se trouve au sud-ouest de ce nouveau quartier de Silent Hill. Allez d'abord dans le commissariat qui se trouve devant vous. Ramassez les munitions dans l'entrée et pénétrez dans la pièce de gauche. Vous y trouverez d'autres munitions, ainsi qu'un bloc-notes et un mémo. Examinez aussi le tableau. Maintenant, rendez-vous à l'hôpital, au sud de Crichton Street. Une fois dans l'hôpital, sauvegardez en utilisant le bloc-notes posé sur le comptoir. Avancez un peu et entrez dans la salle d'auscultation. Vous y trouverez un rescapé, le docteur Kaufmann, qui vous en apprendra un peu plus sur ce qui se passe. Sortez par la porte à droite de l'armoire [18], et allez prendre la carte de l'hôpital ainsi que le kit de soins derrière le comptoir de la réception.



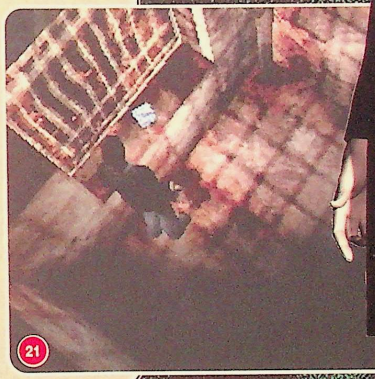


Un étage secret

Retournez dans le couloir et allez ouvrir la porte menant aux sous-sols de l'hôpital. Descendez les escaliers et allez dans la salle du générateur. Examinez la machinerie pour actionner un interrupteur. Allez alors utiliser l'ascenseur au bout du couloir. Examinez le panneau de contrôle et appuyez sur le bouton 2. Sortez de l'ascenseur et essayez d'ouvrir la porte à double battant qui s'avère fermée. Retournez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton 3 [20]. Même chose, une porte fermée. Reprenez l'ascenseur et vous verrez qu'un bouton 4 est apparu... Pressez-le.

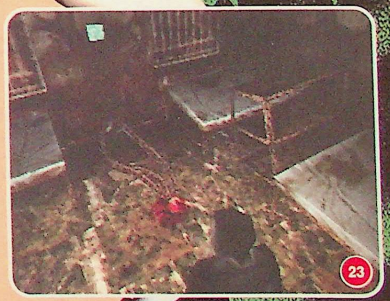
Le second hôpital

Vous voici au troisième étage de l'hôpital. En fait, vous êtes dans un second hôpital, tout comme vous aviez visité une seconde école (vous évoluez dans une sorte d'univers parallèle...)s. En sortant de l'ascenseur, vous aurez une étrange vision. Passez alors la porte à double battant. Vous arriverez dans un couloir où toutes les portes sont fermées. Traversez-le, ainsi que le couloir suivant, et descendez les escaliers menant au second étage. Passez la double porte et entrez dans les toilettes des hommes. Fouillez-les pour obtenir une pierre [21]. Retournez dans le couloir et rendez-vous dans la chambre 304. Vous y trouverez une potion de soins et une plaque en acier incrustée dans un mur. Prenez la potion, puis allez dans la salle 302. Un bloc-notes et des munitions vous attendent dans cette salle. Retournez dans le couloir.



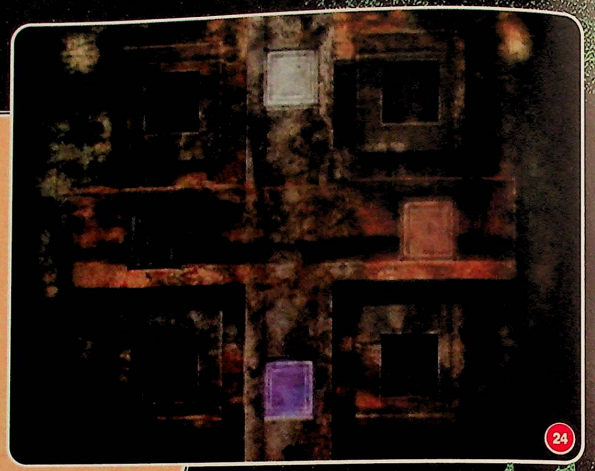
À la recherche des pierres

Maintenant, dirigez-vous vers le couloir est de l'étage. Entrez dans le cagibi et prenez les objets qui s'y trouvent, dont une poche de sang [22]. Allez ensuite en salle 306 pour ramasser une seconde pierre contre le mur du fond. Sortez de la salle et allez vers les escaliers pour descendre au premier étage. Entrez dans la salle 201 et prenez le briquet qui se trouve sur le lit. Ensuite, dirigez-vous vers la salle 204. Vous y verrez des tentacules émerger du mur du fond. Ne tirez pas dessus, c'est inutile [23]. Utilisez plutôt la poche de sang, et ramassez rapidement la pierre qui se trouve sur le mur. Allez ensuite au rez-de-chaussée en passant par les escaliers.



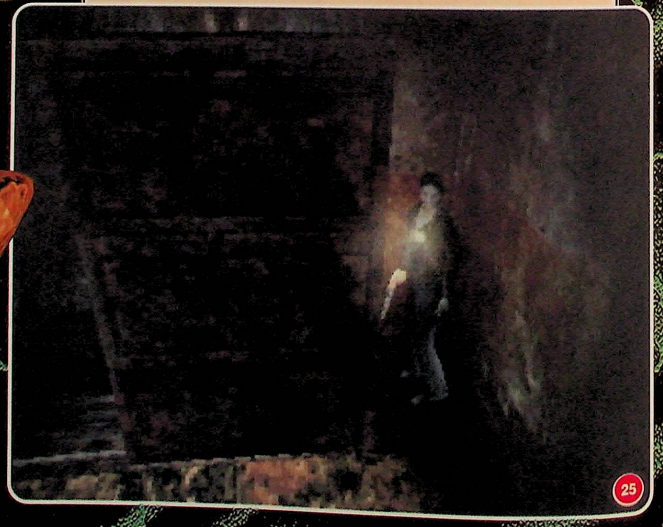
Le code des pierres

Dirigez-vous vers l'ascenseur et utilisez les distributeurs de boissons qui se trouvent à côté pour obtenir des potions de soins. Entrez dans le bureau du directeur et prenez la pierre, puis profitez-en pour sauvegarder. Retournez aux escaliers, montez au premier étage et entrez dans la salle des infirmières. Vous y trouverez une porte fermée avec quatre trous [24]. C'est le moment d'utiliser les pierres que vous avez trouvées. Placez-les comme suit : la rose en haut à gauche, la bleue en haut à droite, la jaune en bas à gauche et la verte en bas à droite. Cela ouvrira la porte.



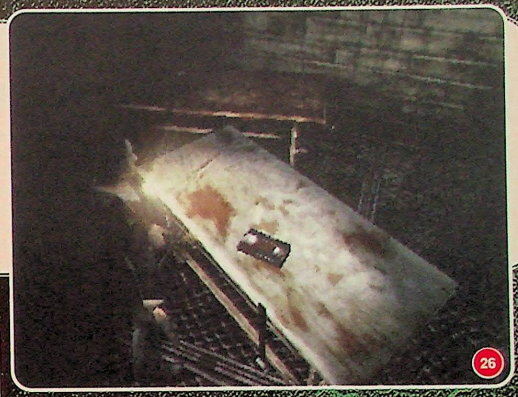
Les sous-sols de l'hôpital

Entrez dans la salle devant vous et, de là, passez dans la salle d'opération. Vous y trouverez la clef des sous-sols. Retournez dans le couloir et entrez dans la salle de soins intensifs. Fouillez-la pour ramasser du désinfectant. Maintenant, retournez aux escaliers, et dirigez-vous vers les sous-sols. Allez d'abord dans la morgue pour récupérer une potion de soins et une ampoule. Allez ensuite dans la salle du générateur pour y trouver une nouvelle arme : le marteau. Enfin, dirigez-vous dans la salle de rangements. Ramassez les objets qui s'y trouvent et allez examiner l'armoire au fond de la salle. Vous remarquerez qu'elle peut être déplacée [25]. Poussez-la et passez la porte secrète qui était derrière.



Lisa l'infirmière

Vous verrez une grille recouverte d'herbes. Utilisez le désinfectant dessus, puis faites flamber le tout avec le briquet... Descendez alors dans le nouveau passage. Passez la porte au fond pour arriver dans un autre couloir. De là, passez la porte à gauche pour atteindre un dernier couloir. Entrez dans la première salle à droite pour récupérer une cassette vidéo [26]. Ensuite, dirigez-vous dans la salle au fond à gauche du couloir. Prenez la clef et retournez au rez-de-chaussée de l'hôpital. Entrez dans l'infirmerie et dirigez-vous vers la salle d'auscultation. Vous y rencontrerez Lisa, une infirmière rescapée...

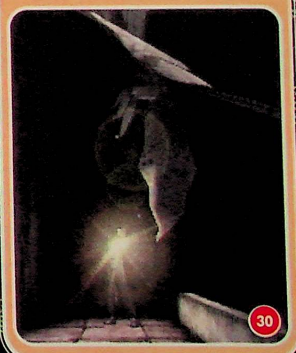


La boutique d'antiquités

Vous vous réveillerez dans la salle d'auscultation et la femme que vous aviez vu à l'église, Dahlia, sera à vos côtés. Elle vous demandera de sauver Silent Hill, puis partira. Prenez la clef qu'elle a laissé derrière elle, et sortez de l'hôpital [vous pouvez sauvegarder dans l'entrée de l'hôpital, sur le bloc-notes du comptoir]. Remontez alors Koontz Street en longeant le côté gauche de la rue. Prenez la potion de soins sur les tables [27], et remontez Simmons Street. Une fois que vous aurez atteint l'extrémité nord de la rue, entrez dans la boutique d'antiquités qui se trouve à droite, sauvegardez sur le bloc-notes et allez examiner l'armoire au fond de la pièce. Poussez-la et vous rencontrerez... Cybil, la femme policier du début du jeu. Après une longue discussion, entrez dans le passage que vous avez dégagé. Vous arriverez devant un lieu de prière bien étrange. Prenez la hache qui se trouve sur le mur droit, puis revenez sur vos pas...

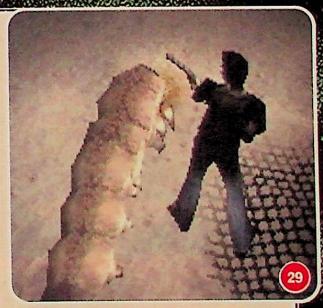
L'insecte géant

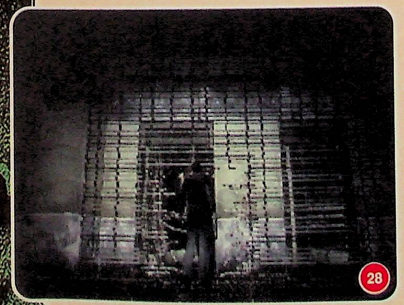
Rejoignez Sagan Street et dirigez-vous vers le commissariat. Faites le plein de munitions et sauvegardez. Ensuite, direction l'hôpital. Vous trouverez Lisa dans la salle d'auscultation. Elle vous apprendra qu'une force maléfique veille sur l'hôpital et l'empêche de s'enfuir. Allez sauvegarder dans l'entrée de l'hôpital, et retournez dans la ville. Vous remarquerez qu'elle a changé. Plus de monstres, mais un seul chemin s'offre à vous. Vous devez monter les escaliers menant au sommet d'un immeuble. En haut, un boss vous attend. C'est la larve que vous aviez combattue, mais qui s'est transformée en gigantesque insecte volant. Évitez ses attaques, car elles font très mal. Ce boss vous attaquera soit à distance en vous envoyant son venin, soit en vous donnant des coups. Bougez rapidement et tirez dessus [30]. Une fois battu, il disparaîtra, et la ville redeviendra "normale".



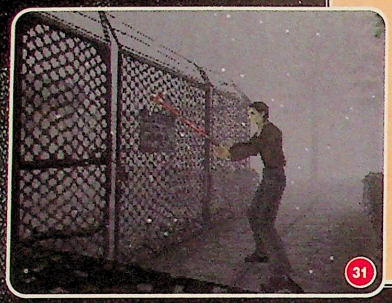
Le centre commercial

Vous vous réveillez dans la salle d'auscultation de l'hôpital, avec Lisa à votre chevet. Elle vous parlera des étranges rituels qui ont lieu dans Silent Hill. Et vous voilà transporté sur le toit de la boutique d'antiquités, mais dans un univers parallèle... Sauvegardez sur le bloc-notes, puis sortez. Descendez un peu la rue, en restant sur le même trottoir. Vous arriverez devant le centre commercial de la ville. Un trou dans les grilles vous permet d'y entrer [28]. Avancez et grimpez les escalators, puis entrez dans la bijouterie. Vous y trouverez un kit de soins, des munitions et un bloc-notes. Sauvegardez, puis continuez à avancer. Vous tomberez face à face avec un boss : un ver géant [29]. Foncez ramasser un fusil qui se trouve contre un mur. Ensuite, bougez tout le temps pour éviter de vous faire toucher par le ver. En effet, il se cache dans le sol et surgit près de vous pour vous toucher. Une fois son attaque évitée, frappez-le avant qu'il ne disparaisse. Au bout de quelques coups, il s'enfuira, faisant apparaître une sortie.

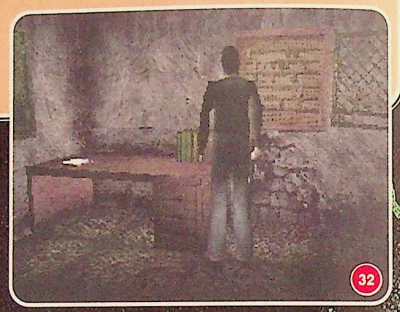




Les égouts (1)



Retournez dans le premier quartier de Silent Hill en traversant le pont. Vous vous retrouverez directement près des tunnels dont Lisa vous avait parlé. Approchez-vous de la porte dans le grillage et examinez le cadenas rouillé. Un bon coup devrait le briser. Sortez une arme comme le tuyau, le marteau ou la hache, et frappez le cadenas pour libérer le passage [31]. Descendez alors l'échelle qui se trouve derrière la grille pour vous retrouver dans les égouts. Avancez dans le couloir devant vous et vous arriverez dans un grand tunnel avec de l'eau au milieu. Prenez à gauche, en longeant le mur de gauche. Vous arriverez à un embranchement : traversez l'eau devant vous et allez à droite. Avancez et rejoignez le côté droit du couloir dès que possible. Vous arriverez à un grillage avec une porte. Passez celle-ci et avancez pour parvenir dans une petite salle [32]. Si la porte ne s'ouvre pas, c'est que vous êtes du mauvais côté du couloir, donc traversez l'eau. Ramassez le plan des égouts, la clef dans le placard au mur, et sauvegardez.

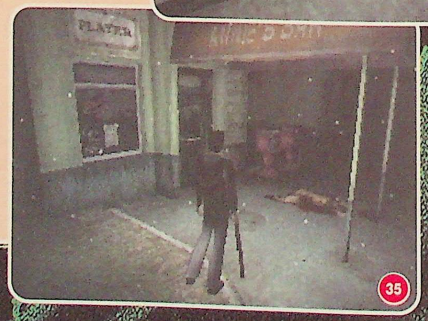


Les égouts (2)

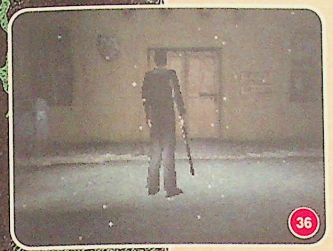
Allez maintenant à l'ouest du couloir où vous vous trouvez, et fouillez les deux côtés au bout du couloir. Vous y trouverez des munitions et une potion de soins. Dirigez-vous vers la sortie, au fond du couloir nord-sud. Grimpez l'échelle pour atteindre le deuxième niveau des égouts. Prenez le kit de soins près de l'échelle et avancez. Allez à l'est du premier couloir que vous verrez. Au bout, une potion de soins et des balles vous attendent. Suivez le passage au sud pour atteindre le second couloir. Rendez-vous à l'ouest de ce dernier. Vous aurez à passer un bon nombre de portes pour y arriver. Examinez alors la mare de sang [33] pour obtenir une clef, mais cela fera apparaître plein de monstres. Foncez à l'est pour emprunter la sortie des égouts. Un bloc-notes vous attend à la sortie.

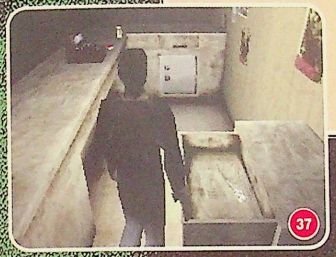
La zone résidentielle

Vous voilà à l'air libre, mais dans un lieu complètement nouveau... Faites quelques pas et prenez le plan [34] qui se trouve sur le panneau d'information. Fouillez le bâtiment qui se trouve au nord du panneau pour trouver un kit de soins, ainsi que des munitions. Ensuite, descendez Bachman Road et allez dans l'établissement appelé Annie's Bar [35]. Vous allez y retrouver le Docteur Kaufmann que vous aviez vu à l'hôpital. Il vous parlera, puis s'en ira. Fouillez le bar pour trouver une potion de soins, un bloc-notes, mais aussi le portefeuille de Kaufmann entre les tables de billard. Prenez la clef et le papier et examinez-les, puis sortez du bar.



Indian Runner

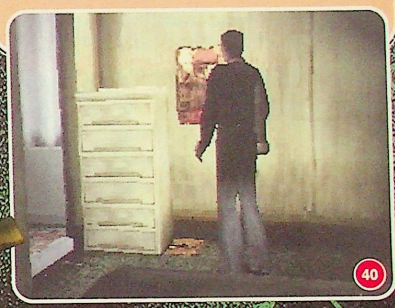


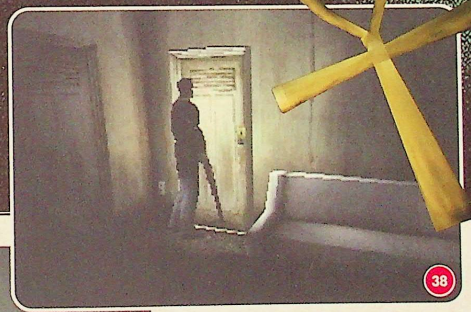


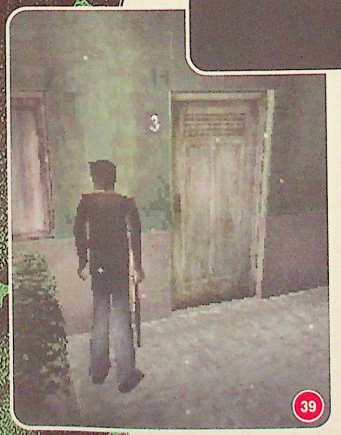
Allez à droite, sur Craig Street, et entrez dans le bâtiment nommé Indian Runner, derrière le bar [36]. Examinez la porte qui se révèle être fermée par un cadenas, et utilisez le code que vous aviez trouvé sur le papier dans le portefeuille : 0-4-7-3. Entrez dans le bâtiment. Ramassez les objets qui traînent dans le magasin, et allez derrière le comptoir. Fouillez l'armoire pour obtenir une clef [37]. Examinez ensuite le livre rouge sur le comptoir et lisez le papier sur le mur derrière vous. Ensuite, ouvrez le coffre sous le comptoir. Sortez du magasin et dirigez-vous vers le motel qui se trouve au sud de Weaver Street.

Le secret de Kaufmann

La chambre semble bien vide. Allez dans la salle de bains pour prendre une potion de soins, puis examinez l'armoire. Elle peut être déplacée, donc poussez-la. Vous découvrirez un trou dans le plancher [40], avec au fond, une clef. Utilisez l'aimant pour la récupérer. C'est la clef d'une moto. Retournez donc dans le garage du motel, où vous aviez vu une moto. Utilisez la clef sur la moto et vous trouverez dans le réservoir un tube à essai... Le docteur Kaufmann apparaîtra alors et vous prendra celui-ci... Sortez du motel et descendez Weaver Street, puis suivez Sandford Street pour atteindre les quais. Pendant votre avancée, la réalité se transformera en cauchemar. Longez les quais en direction du phare. Vous arriverez devant une grille fermée : prenez les escaliers à gauche, et dirigez-vous vers le bateau.







Le motel

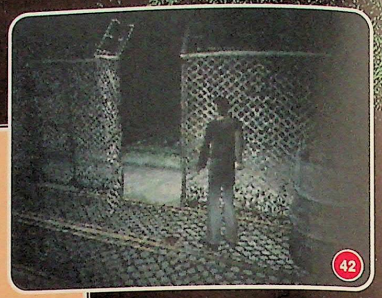
Un digicode bloque l'accès du motel. Utilisez le code que vous aviez vu sur un des papiers dans le magasin Indian Runner, 0-8-8-6, pour débloquer la porte. Fouillez la petite salle dans laquelle vous arrivez pour trouver un aimant sur le canapé. Lisez le journal et le livre sur le bureau, puis allez ouvrir la porte à gauche du canapé [38]. Examinez la pièce pour trouver des munitions et une potion de soins, et examinez la moto. Ensuite, revenez dans le motel, passez la porte déjà ouverte pour croiser un bloc-notes et sortir du motel. Allez à droite dans le parking pour trouver la chambre numéro 3 et entrez dedans [39].

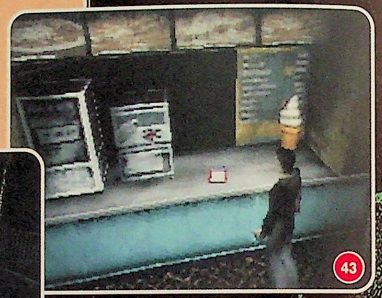
Le phare

Entrez dans le bateau [41] et vous trouverez Cybil. Après une longue discussion, Dahlia apparaîtra et vous demandera de stopper le mal. Cybil ira faire un tour au parc d'attractions, et vous, vous irez visiter le phare... Fouillez le bateau avant de sortir par l'autre porte pour récupérer des munitions et une potion de soins, et sauvegardez. Ensuite, avancez sur les quais, et dirigez-vous vers le phare. Vous devrez passer au travers d'un dédale de culs-de-sac rempli de monstres. Évitez-les et frayez-vous un chemin. C'est un passage chaud du jeu. Une fois dans le phare, sauvegardez, puis montez les escaliers. En haut du phare, vous croiserez une jeune fille qui disparaîtra... Et vous remarquerez qu'un dessin maléfique orne le sol. Vous avez échoué, et il faut espérer que Cybil aura plus de chance. Descendez les escaliers et avancez sur les quais pour être transporté automatiquement au bateau.

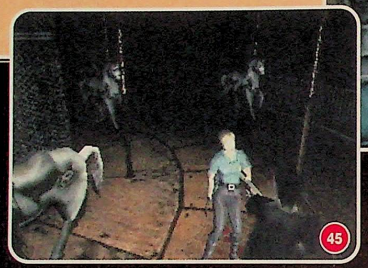
Le parc d'attractions

Cybil n'est pas revenue... Quittez et retournez dans la ville, pour aller à l'ouest de Sandford Street. Vous verrez un grillage ouvert [42], donc avancez. Vous trouverez une échelle menant aux égouts. Prenez le plan qui se trouve sur un mur près de vous. Ensuite, traversez les égouts pour atteindre l'échelle de sortie vous menant au parc d'attractions. Avancez dans cet endroit fort obscur (un seul chemin s'offre à vous). Vous croiserez un manège et vous arriverez à un stand où un bloc-notes vous attend [43]. Continuez à explorer et vous trouverez un manège arrêté [44]. Entrez dedans et vous devrez affronter Cybil [45] ! Évitez à tous prix ses balles en vous déplaçant rapidement, et soignez-vous souvent car elle vous occasionne des dégâts importants. Une fois que vous aurez bien fait descendre son énergie, elle jettera son pistolet. Allez alors au corps à corps et utilisez le liquide étrange que vous avez dans la bouteille en plastique pour mettre fin au combat. Ensuite, vous verrez l'étrange fille que vous aviez rencontrée en haut du phare...

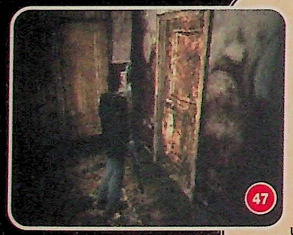

42


43

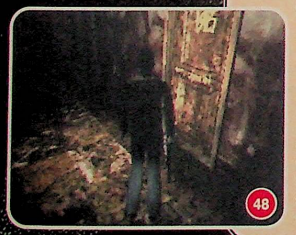
44

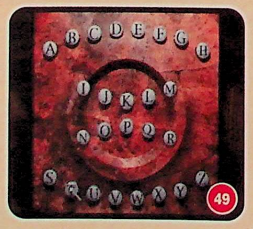

45

Les premières clefs


47

Vous arriverez dans une salle de classe. Traversez-la et sortez par l'autre porte. Dans cette nouvelle salle, fouillez le bureau pour trouver une pince et un tournevis. Remontez alors au rez-de-chaussée. Retournez au niveau de l'ascenseur et entrez dans la salle à droite de celui-ci [47]. Approchez-vous du robinet au fond de la salle et utilisez la pince pour récupérer une clef. Cette clef débloque la porte qui se trouve à droite de la porte menant aux escaliers du sous-sol, donc allez l'ouvrir [48]. Vous voilà dans un nouveau couloir. Regardez tout de suite à droite, et vous verrez une plaque sur un mur, ainsi qu'un clavier près d'une porte. Utilisez le clavier, et entrez le mot "ALERT" [49]. Cela débloquera la porte à côté. Ouvrez-la donc. Traversez la pièce pour entrer dans une morgue. Allez chercher l'amulette de Solomon sur le mur en face de vous, puis revenez sur vos pas.

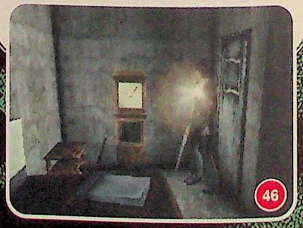

48



49

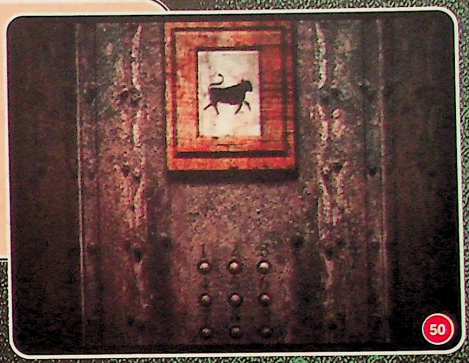
L'univers parallèle

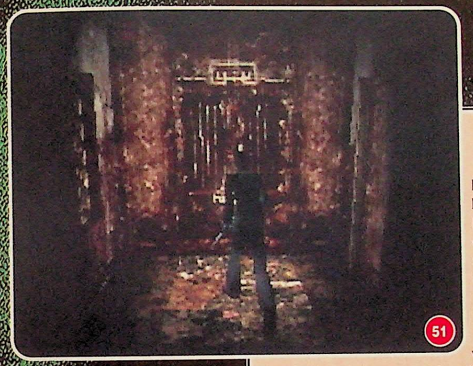
Vous vous réveillerez dans la salle d'auscultation, avec Lisa près de vous. Elle vous parlera, puis partira vers les sous-sols. Sauvegardez sur le bloc-notes près de vous, et sortez de la salle... Vous ne reconnaîtrez plus l'hôpital. Avancez pour atteindre un ascenseur qui s'ouvrira tout seul. Une fois en bas, dirigez-vous dans la pièce en face de vous. Elle ressemble étrangement à la boutique d'antiquités [46]. Ramassez les munitions et sauvegardez. Ensuite, avancez au bout du couloir et passez la porte au fond à droite qui vous mène aux escaliers du sous-sol.


46

Lisa

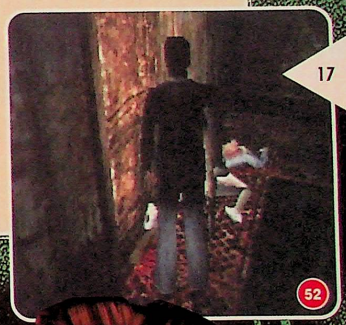
Vous croiserez Lisa, qui commence à se transformer en zombie... Entrez à nouveau dans la pièce où elle se trouvait pour trouver un livre sur le sol. Retournez dans le couloir et entrez par la porte à droite de la porte à double battant. Vous arriverez dans une salle avec des dessins de signes zodiacaux. Quatre de ces tableaux ont un chiffre qui leur est déjà attribué, et vous devez deviner les chiffres correspondants aux trois tableaux restants. Voici la liste des chiffres : Balance = 2, Poisson = 0, bélier = 4, cancer = 10, gémeaux = 8, sagittaire = 6, taureau =4 . Entrez les chiffres correspondants aux dessins affichés au fond de la salle [50], et vous récupérerez alors la pierre du temps.


50


51

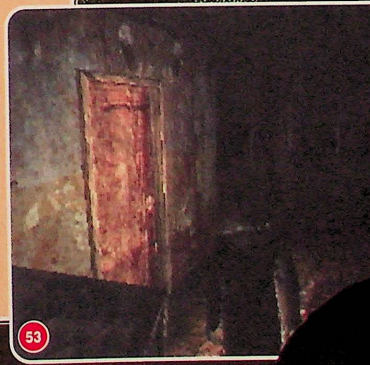
Le premier étage

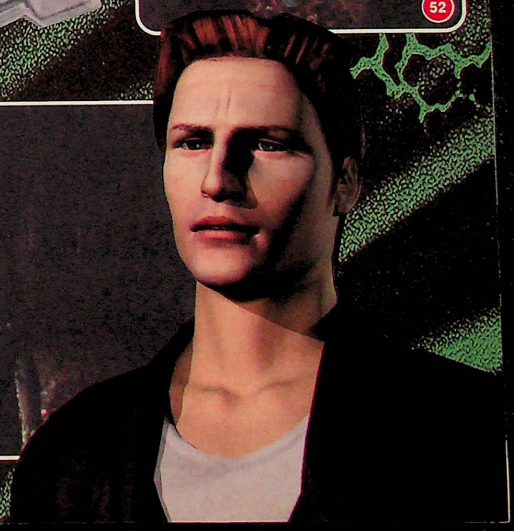
Retournez dans le premier couloir et entrez dans la salle qui ressemble à la boutique d'antiquités. Examinez l'horloge et placez-y la pierre du temps. Ramassez alors la clef qui apparaît dans l'horloge. Profitez-en aussi pour sauvegarder et dirigez-vous à droite, tout au bout du couloir, pour ouvrir la porte qui s'y trouve [51]. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton 2 pour changer d'étage. Avancez pour vous retrouver dans un couloir. Longez le mur de gauche et passez la troisième porte à gauche [52]. Vous serez dans une salle ressemblant à la bijouterie. Prenez le caducée et la bague qui se trouve dans les vitrines, ainsi que les munitions dans un coin de la pièce. Sortez de la salle pour revenir dans le couloir.


52

Le deuxième étage

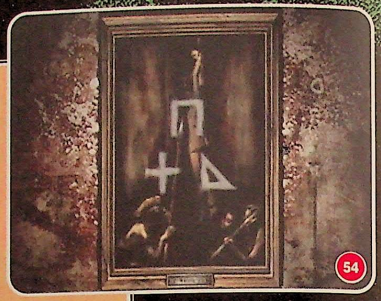
Allez ouvrir la porte à double battant en face de vous. Vous voici dans un autre couloir. Tout d'abord, allez débloquer la porte directement en face de vous. Ensuite, allez tout au fond de ce couloir et entrez dans la dernière salle à gauche. Examinez la plaque qui se trouve sur le mur au fond de la salle. Utilisez le tournevis pour l'ouvrir. Une clef se trouve derrière, mais malheureusement elle est électrifiée. Sortez de la salle, longez le mur en face, et passez la première (et seule) porte que vous verrez [53]. Prenez les munitions et l'appareil photo qui se trouvent sur le bureau. Sortez de la salle, retournez à l'ascenseur, et appuyez sur le bouton 3 pour atteindre le dernier étage. Vous arriverez dans une salle avec deux portes fermées, et deux tableaux sur le mur du fond.

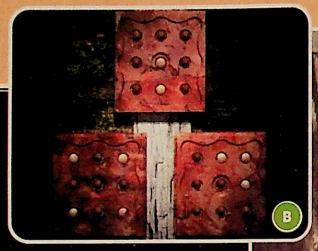

53

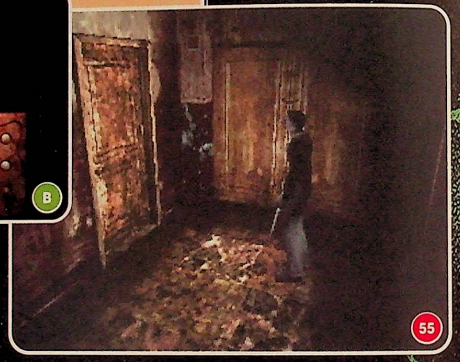


Des puzzles bien étranges

Utilisez l'appareil photo sur les tableaux pour faire apparaître des symboles [54]. Ces symboles sont les clefs qui vous permetteront d'ouvrir les deux portes. Dirigez-vous donc vers la porte de gauche et entrez le code indiqué sur la photo A. Vous trouverez dans la salle suivante une clef. Allez ensuite ouvrir la porte de droite, en entrant le code indiqué sur la photo B. Dans cette salle, vous n'avez qu'à ramasser la potion de soins. Ensuite, retournez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton 1. Allez au bout du couloir et entrez par la porte à gauche [55]. Ouvrez la volière et prenez la clef qui se trouve à l'intérieur. Retournez dans le couloir et ouvrez la porte juste à droite de la salle d'où vous sortez.

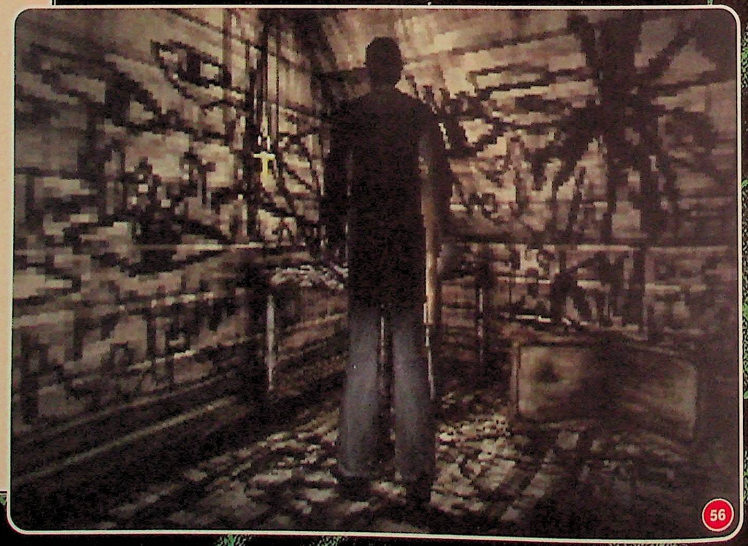






Le Hall

Vous voilà dans un hall, avec six portes : trois à droite et trois à gauche. Entrez par la première porte à droite pour vous retrouver dans une cuisine. Examinez l'armoire en face de vous. Ne prenez pas la dague, mais utilisez d'abord l'anneau pour fermer la chaîne. Ensuite, prenez la dague, puis sortez de la pièce. Entrez maintenant par la deuxième porte à gauche du hall. Prenez la croix d'Ankh sur un des murs [56], puis allez ensuite vers la deuxième porte à droite du hall. Ramassez les munitions et la potion de soins qui se trouvent dans cette salle, et examinez le sac de haricots. Ouvrez-le et ramassez la clef qui se trouve à l'intérieur. De cette salle, passez la seconde porte qui vous mène dans une salle voisine.



Battre N-Gyn

Il est conseillé d'économiser son énergie lors de la première phase du combat. Première transformation : visez les parties luminescentes (bout des bras, ventre, lance-missiles amaché à l'épaule) et surtout les missiles ! Lorsqu'il sort sa mitraillette, planquez-vous ! Deuxième transformation : détruisez rapidement le lance-mines au centre du vaisseau. Ensuite concentrez-vous sur les boules d'énergie violettes. Détruisez tout son arsenal et il sera vaincu. Grâce à lui le bazooka est dans la poche !

Battre Neo Cortex

Evitez le laser formé par les deux boucliers en utilisant le double saut ou en le contournant. Attention aux trois missiles qui suivent ! Sautez par-dessus les mines que vous envoie Cortex. Celà fait, dirigez-vous vers le fond de l'écran pour lui asséner un bon coup quand il baisse sa garde. Une fois Cortex au sol, continuez à tourbillonner pour le pousser au centre de l'écran. Les parties suivantes sont semblables dans la trame, à ceci prés que le laser se transforme en tourbillon et qu'il provoque une grosse explosion. Après ça, les chaussures de vitesse sont à vous !

Demo de Spyro dans Crash 3.

Tapez sur l'écran-titre :
HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, CARRÉ.

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

POUR AVOIR LE RIDEAU DE FER

Tapez : CARRÉ, CROIX, ROND, CROIX, TRIANGLE, TRIANGLE.
Le rideau de fer ne fonctionne que sur les véhicules, pas sur les hommes.

POUR DÉCOUVRIR LA CARTE

Tapez : TRIANGLE, TRIANGLE, CROIX, ROND, TRIANGLE, CARRÉ.

POUR GAGNER LA PARTIE

Tapez : ROND, ROND, TRIANGLE, CROIX, CROIX, CARRÉ.

POUR AVOIR LES PARABOMBES

Tapez : Trois fois CROIX, ROND, TRIANGLE, CARRÉ.

CODES ACTION REPLAY

• Argent infini
801A A274 FFFF
801A A276 7FFF

COMMAND & CONQUER

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

des pterodactyls, passé le premier oiseau, percutez le second. Vous serez dirigé vers le niveau Epigus Rex.

Niveau secret : Hot Coco

Dans le niveau "Road Crash" vous verrez un panneau avec une tête d'alien foncez dedans et vous arriverez dans le niveau secret.

ASTUCES DIVERSES

Des pommes et des singes

Dans les niveaux où vous verrez des singes sortants de pots en terre cuite, cassez le pot puis sautez sur le singe pour gagner des pommes.

Niveau secret : Epigus Rex

Vous devez posséder le diamant jaune et jouer dans le niveau 11. Un triceratops vous poursuit. A un moment, vous verrez

Battre Tiny Tiger

Lorsqu'il saute, courez dans tous les sens pour l'éviter. Et dès qu'il se plante dans le sol, assénez-lui un coup en glissant ou tourbillonnez. Evitez ses lions et lorsqu'il y en a trop, tournoyez pour faire de la place. Une fois le tigre battu, vous obtiendrez le saut à plat ventre.

Battre Dingodile

Tournez autour de la structure en évitant les objets tombant du plafond. Regardez les ombres au sol pour vous repérer. Quand le croco tire à l'horizontal, sautez par-dessus la barrière de cristaux et assénez-lui un tourbillon maison. Répétez l'opération deux fois et vous en serez débarrasé.

Battre N-Tropy

Faites un double saut par-dessus sa boule d'énergie et sautez au-dessus des rayons venant d'en face. De la droite et de la gauche. Utilisez les plates-formes pour l'atteindre. Puis sautez par-dessus ses deux boules dévastatrices et ses deux rayons. Réempruntez les plates-formes pour le rejoindre. Ensuite sautez par-dessus ses trois boules puis par-dessus les rayons qui viennent de (dans l'ordre) gauche, droite, face, gauche, gauche et allez lui mettre un coup. Le double tourbillon est vôtre !

ACTION REPLAY

•Select = Une vie
D006 5D54 0100
800A D3DC 6300
D006 5D54 0100
800A D42C 6300
D006 5D54 0100
800A D0A4 6300
D006 5D54 0100
800B CD48 6300
•Tous les pouvoirs
8006 9328 003F
•Toutes les gemmes
8006 9160 FFFF
8006 9162 FFFF
8006 9164 FFFF
8006 9166 FF00
•Tous les saphirs
8006 9364 FFFF
8006 9366 FFFF
8006 9368 FFFF
•Tous les cristaux
8006 92DC

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

Note : Tous les codes qui suivent s'effectuent à l'aide du bouton ROND pendant une partie. Le curseur doit être en forme de flèche et les boutons à valider sont ceux placés sur la barre d'icône servant à former les équipes.

POUR GAGNER 1 000 DOLLARS SANS RIEN FAIRE OU PRESQUE

Tapez : CROIX, CROIX, CARRÉ, ROND, ROND, ROND.
Pour accumuler de grosses sommes d'argent, il faudra renouveler l'astuce plusieurs fois.

POUR AVOIR LA CHRONO-SPHÈRE

Tapez : CARRÉ, ROND, TRIANGLE, CROIX, ROND, ROND.
La chrono-sphère vous permet de déplacer un de vos tanks instantanément d'un point à un autre de la carte.

POUR AVOIR LA BOMBE ATOMIQUE

Tapez : ROND, CROIX, ROND, ROND, CROIX, CARRÉ.
Placez la bombe à proximité des centrales électriques puis, une fois les dispositifs de sécurité anéantis, attaquez !

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

DÉBLOQUER LA PORTE VAULT

Pour cela, accédez aux niveaux secrets et collectez les quatre options spéciales. Munissezvous des objets en forme de papillon, utilisez le Select Stage et bloquez le Timer. Cela vous aidera beaucoup. Une fois la chose faite, inscrivez les codes suivants :

• Debug Menu.
CARRÉ, CARRÉ, DIAMANT, ROND, CROIX, CROIX.
Appuyez ensuite sur Select pour accéder au Debug Menu.
• Choix du niveau.
CARRÉ, ROND, ROND, TRIANGLE, CROIX, CROIX.
• Commentaires de Gex.
CARRÉ, TRIANGLE, CROIX, ETOILE, CARRÉ, CROIX.
Pressez ensuite sur Select pour découvrir les commentaires de Gex.
• Jouer Alfred.
CARRÉ, CROIX, TRIANGLE, CARRÉ, ETOILE, ETOILE.
• Jouer Cuz.
CARRÉ, DIAMANT, CARRÉ, CARRÉ, TRIANGLE, DIAMANT.
• Jouer Rex.
CARRÉ, ETOILE, ETOILE, CARRÉ, TRIANGLE, TRIANGLE.
• Invincibilité.
CARRÉ, ETOILE, TRIANGLE, CARRÉ, TRIANGLE, DIAMANT.
• Vie suplémentaire.
TRIANGLE, ROND, ETOILE, CARRÉ, CARRÉ, CROIX.
• 10 vies.
CARRÉ, CROIX, ROND, ROND, TRIANGLE, CARRÉ.
• 8 hit.
CARRÉ, DIAMANT, TRIANGLE, TRIANGLE, ETOILE, DIAMANT.
• Voir toutes les séquences FMV.
ETOILE, CROIX, CROIX, ROND, CARRÉ, TRIANGLE.

POUR ENTENDRE TOUTES LES RÉFLEXIONS DE GEX

Pendant la pause maintenez L2 et pressez BAS, DROITE, GAUCHE, ROND, HAUT, DROITE. Pëndant le jeu appuyez sur Select pour entendre les différentes maximes de Gex.

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

CODES DES FRÉQUENCES À UTILISER DANS LE JEU

● 140.85 : ROY CAMPBELL / NAOMI HUNTER
Roy Campbell est votre chef. Dès le début, il dialogue avec vous pour vous donner de précieuses informations. Naomi vous donnera aussi des indications utiles.

● 140.96 : MEI LING
Au début du jeu, Roy Campbell vous présentera Mei Ling, une jolie demoiselle toujours disponible au téléphone à la fréquence 140.96 Pour sauvegarder, il suffit de l'appeler à tout moment et de choisir la première option.

● 141.80 : MASTER MILLER
Master Miller vous appellera de temps en temps pour vous donner des indices et des stratégies de jeu. Il vous contactera quand vous serez en train de ramper dans le premier tunnel d'aération.

● 140.15 : MERYL SILVERBURGH
Meryl sera votre alliée la plus précieuse. Pensez à l'appeler juste après avoir tué Revolver Ocelot, dans un lieu où le radar n'est pas brouillé. Sa fréquence se trouve au dos de la boite du jeu.

● 140.48 : DEEP SLOT
L'identité de la personne cachée derrière ce pseudonyme est inconnue. L'image est brouillée quand Deep Slot vous contacte, et vous aurez peu de chances de le joindre. Il vous donne des informations précieuses quand il le juge nécessaire.

● 141.12 : OTACON
Le vrai nom de ce scientifique est Hal Emmerich. Il vous donne sa fréquence lorsqu'il vous quitte à votre première rencontre, à la dernière image de la scène cinématique.

● 141.52 : NATASHA ROMANENKO
Natasha est une experte en armement. Sa fréquence se trouve dans la notice. Elle est très bavarde.

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

GEX

POUR AVOIR UN DEBUG-MODE.

Pendant la pause, maintenez R2 et Haut, Rond, Droite, Haut, Gauche, droite, Bas. Si c'est réussi, un son se fait entendre. Reprenez la partie et appuyez ensuite sur Select pour faire apparaître une liste incluant le choix du niveau, un sound test et plus encore.

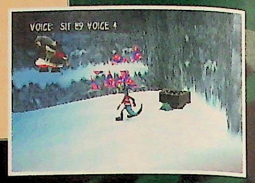
C'est ici qu'il faut réaliser la manipulation

Pendant la partie, appuyez sur Select pour faire apparaître le Debug.

POUR ETRE INVINCIBLE.

Pendant la pause, maintenez L2 et Bas, Haut, 2 fois gauche, Triangle, Droite, Bas.

Et voilà plus rien à craindre de l'hostile environnement du jeu.



CODES ACTION REPLAY

- Energie infine
8007 3E52 2400
- Vies infinies
800A B88C 0063
- Air infini
8007 C096 2400
- 99 mouches
800A B894 0063
- 99 paws
800A B898 0063
- 99 pièces bonus
800A B89C 0063
- 99 télécommandes
800A B8A0 0063
- Toutes les télécommandes
5000 0B01 0000
300A B86C 000F
300A B883 000A
5000 0301 0000
300A B884 0002
- Toutes les pièces d'or
5000 0B02 0000
800A B8E8 000E
5000 0402 0000
800A B916 000E

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

POUR AUGMENTER LE NOMBRE D'OBJETS D'UNE UNITÉ

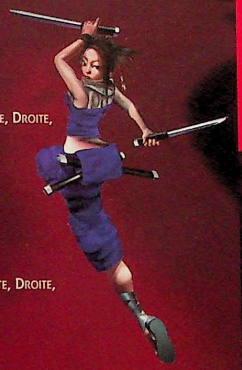
Au présentoir des objets, maintenez L2 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Droite.

POUR SE REMETTRE LE PLEIN D'ÉNERGIE

Pendant le jeu, enclenchez la pause et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche. Si c'est réussi, un cri retentit.

POUR CHANGER LA DISPOSITION DES ENNEMIS

Sur la sélection des niveaux, maintenez L2 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche.



POUR QUE LA VOIX DU NARRATEUR SOIT EN JAPONAIS

Sur la sélection des niveaux, maintenez L1 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Bas.

PlayStation
PAL

TENCHU

Vivez dans l'honneur. Tuez dans l'ombre.

ACTIVISION

STEALTH ASSASSINS

PlayStation®

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

METAL GEAR SOLID

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES

Terminez le jeu en réussissant la scène de torture pour sauver Meryl. Lorsque vous recommencerez une partie, dans votre inventaire vous trouverez le Bandana qui, une fois équipé, vous permet d'avoir les munitions infinies.

POUR AVOIR DE NOUVELLES TEXTURES

Terminez le jeu deux fois avec les deux fins différentes, puis n'utilisez pas le Bandana ou le Stealth jusqu'au combat contre le ninja. Si vous réussissez, le ninja sera dessiné avec de nouvelles textures.

ASTUCES SE RAPPORTANT À MERYL

● LA PETITE CULOTTE DE MERYL
Si vous êtes très voyeur, et que la petite culotte de Meryl vous fait fantasmer, sachez qu'on peut la voir dans une des scènes cinématiques ! Quand elle se déguise en garde, laissez le charme agir. Ne lui lâchez pas les baskets lorsqu'elle court vers les toilettes des femmes. Allez directement vers la dernière cabine. Si vous êtes assez rapide, Meryl n'aura pas le temps de se rhabiller et vous accueillera en petite culotte.

● MERYL LA TIMIDE
Si vous regardez Meryl avec un peu trop d'insistance en vue subjective lors de votre première rencontre, elle va tourner en rond et rougir. Essayez aussi de la filmer lorsque vous aurez la caméra.

DES GARDES EXPLOSIFS

Si vous êtes très discret ou si vous avez le Stealth en votre possession, observez la ronde des gardes. Pointez-vous dans le dos d'un des matons et placez une charge de C4. Avec un peu de chance vous réussirez et après, en sadique que vous êtes, vous pourrez leur faire péter le C4 dans le dos, hé hé...

MEI LING FURIEUSE

Apellez Mei Ling sans cesse et ne sauvegardez pas. Au bout d'une dizaine de fois, elle va s'énerver après vous.

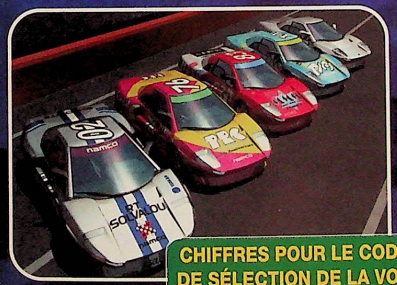
CODES ACTION REPLAY PAL

- Energie infinie
800B 6396 0600
800B 6398 0600
- Munitions infinies
8006 7D70 0000
8006 7D72 0000
- VR Training terminé
300B 559B 0020
- Toutes les armes
800B 63A2 03E7
800B 63A4 03E7
800B 63A6 0063
800B 63A8 0063
800B 63AA 0063
800B 63AC 0063
800B 63AE 0063
800B 63B0 0063
800B 63B2 0063
800B 63B4 0063
- Tous les objets
800B 63CE 0001
800B 63D0 0001
800B 63D2 0001
800B 63D4 0001
800B 63D6 0001
800B 63D8 0001
800B 63DA 0001
800B 63DC 0001
800B 63DE 0001
800B 63E0 0001
800B 63E2 0001
800B 63E4 0005
800B 63E6 0001
800B 63E8 0001
800B 63EA 0001
800B 63EC 0007
800B 63EE 03E7
800B 63F0 0001
800B 63F2 0001
800B 63F4 0001
800B 63F6 0001
800B 63F8 0001

POUR AVOIR LA TENUE DE PREDATOR

Terminez le jeu en perdant la scène de torture et vous aurez alors la tenue de camouflage nommée Stealth.

JAQUETTES TIPS A DECOUPER



R4 RIDGE RACER TYPE 4

CHIFFRES POUR LE CODE DE SÉLECTION DE LA VOITURE

0 = Racing Red Car
1 = Ryuku Green/White/Red Car
2 = Solvalou Yellow Car
3 = Solvalou Blue Car
4 = Pink Car
5 = Blue Car
6 = Red/Yellow Car
7 = Blue/Yellow Car
8 = Ryuku Red/White/Yellow Car
9 = Ryuku Blue/White/Yellow Car
A = Red Car
B = Green Car
C = Black Car
D = White Angel Car (turbo mode seulement !)

PlayStation
PAL

RIDGE RACER TYPE 4

namco

PlayStation®

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

TENCHU
STEALTH ASSASSINS

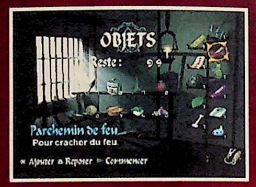
POUR CHOISIR SON NIVEAU
Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez R1 et tapez :
CARRE, CARRE, TRIANGLE, TRIANGLE, DROITE, DROITE, HAUT, DROITE.

Au début, seule la première mission est disponible. Après la manip' magique, c'est vraiment la fête.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS CACHÉS
Sur le présentoir des objets, maintenez R1 et tapez : CARRÉ, CARRÉ, TRIANGLE, TRIANGLE, DROITE, DROITE, HAUT, GAUCHE.

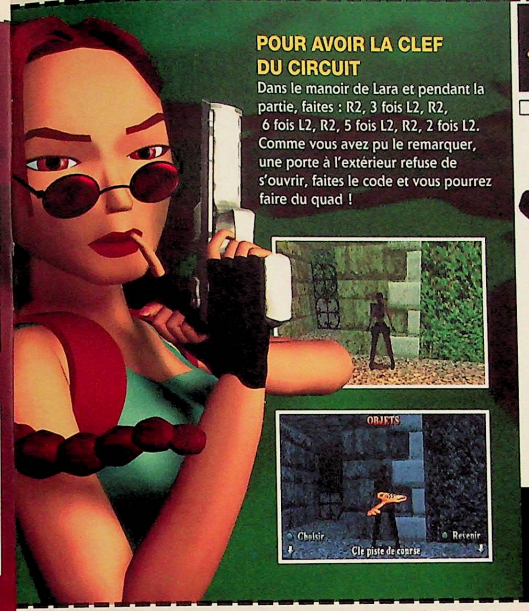
Avec tous les objets, il n'est pas bien difficile de passer les niveaux en "Grand maître".

POUR POUVOIR PRENDRE 99 OBJETS
Sur le présentoir des objets, maintenez R2 et tapez : CARRÉ, CARRÉ, TRIANGLE, TRIANGLE, DROITE, DROITE, HAUT, BAS.



Plus de restrictions !

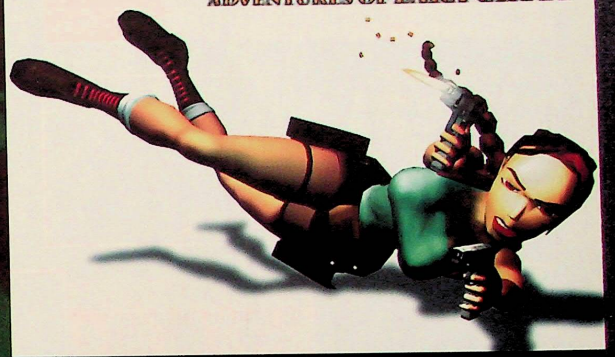
JAQUETTES TIPS A DECOUPER



POUR AVOIR LA CLEF DU CIRCUIT
Dans le manoir de Lara et pendant la partie, faites : R2, 3 fois L2, R2, 6 fois L2, R2, 5 fois L2, R2, 2 fois L2. Comme vous avez pu le remarquer, une porte à l'extérieur refuse de s'ouvrir, faites le code et vous pourrez faire du quad !

PlayStation
PAL

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT



PlayStation ™

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

RIDGE RACER TYPE 4

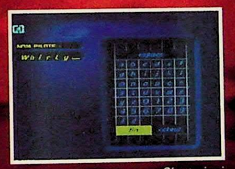
CODES ACTION REPLAY
- Chances infinies
800A D4E4 0303
- Toutes les voitures
5000 2002 0000
800F 3930 FFFF
- Toutes les courses
800F 392C FFFF
300F 3974 0001
800F 3978 0101
800F 397A 0101
- Extra Trial fini
800F 397C 0101
800F 397E 0101
- Accélérateur au max
800A C18E 00FF
- Super accélérateur au max
800A C18E 0FFF
- Chaque nouveau temps inférieur au précédent
800F 4BA8 0001
800F 4BAC 0001
800F 4BB0 0001
- Pas de limite de temps sur les circuits
800A C5A4 3AAA
- Mode turbo charge
800A C17A FFFF

CODES DU MODE TURBO
- Temps infini
8008 5D84 09AF
- Changer la voiture
8006 6182 000?

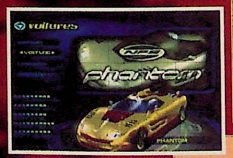
CODES DU MODE ORIGINAL
- Temps infini
8006 7560 09AF
- Accélération maximum
8006 78B2 00FF
- Tenue de route maximum
8006 7898 08FF
- Traction maximum
8006 7896 08FF
- Changer la voiture
8006 7802 000?

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

Note : Tous les codes qui suivent sont à inscrire dans les options sur l'écran de nom du joueur. Attention, après avoir entré ces codes, il sera impossible de sauvegarder.



C'est ainsi qu'il faut entrer les codes.



MODE POURSUITE PLUS FACILE
Choisissez une voiture de police. Quand le jeu commence, coupez les sirènes (L1+HAUT). Les concurrents iront moins vite. Une fois à leur hauteur, remettez les sirènes et arrêtez-les.

POUR AVOIR LA PHANTOM
Inscrivez : FLASH
POUR AVOIR LE DRAGSTER
Inscrivez : HOTROD
POUR L'HÉLICOPTERE
Inscrivez : WHIRLY

PlayStation
PAL

NEED FOR SPEED
ROAD CHALLENGE

ELECTRONIC ARTS

PlayStation ®

JAQUETTES TIPS A DECOUPER

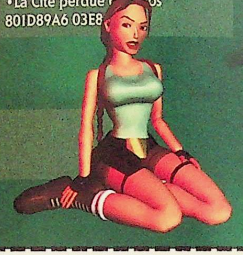
Note : tous les codes s'effectuent dans le jeu sans enclencher la pause. Si la manipulation est réussie, vous entendrez Lara gémir un peu.

POUR AVOIR TOUS LES CLEFS ET SECRETS
Pendant le jeu, faites : 5 fois L2, R2, 3 fois L2, R2, L2, R2, 2 fois L2, R2, 2 fois L2.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, MEDIKITS, TORCHES ET CRISTAUX DE SAUVEGARDE
Pendant le jeu, faites : L2, 2 fois R2, 4 fois L2, R2, L2, 2 fois R2, L2, 2 fois R2, 2 fois L2, R2, 2 fois L2, R2.
A vous les Desert Eagle !

Énergie infinie par niveau
- La jungle
80096478 03E8
- Les ruines du temple.
801DB44A 03E8
- Le Gange
801D3BFE 03E8
- Les Grottes de Kaliya
8017B722 03E8
- Le village côtier
801D6E52 03E8
- Le lieu du crash
801DC752 03E8
- La Gorge de Madubu
801DAB6E 03E8
- Le Temple de Puna
8018E0C6 03E8
- Le Desert du Nevada
801D656A 03E8
- Le quartier de haute sécurité
801DF90A 03E8
- La zone 51
801DF636 03E8
- Les quais de la Tamise
801E1F56 03E8
- Aldwych
801D6986 03E8
- Le Portail de Lude
801E262E 03E8
- La ville
80192736 03E8
- L'Antarctique
801D97DA 03E8
- Les mines de R-X Tech
801DCB16 03E8
- La Cité perdue d[illegible]
801D89A6 03E8

POUR PASSER DE NIVEAU EN NIVEAU
Pendant le jeu, faites : L2, R2, 2 fois L2, R2, L2, R2, L2, R2, 4 fois L2, R2, L2, 4 fois R2, L2.
Si c'est réussi, le jeu se met à charger et vous arriverez sur les statistiques.



JAQUETTES TIPS A DECOUPER

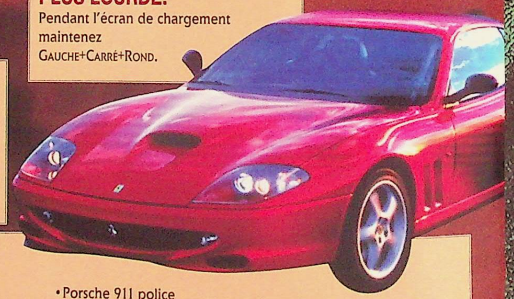
NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent juste après avoir appuyé sur Start pour commencer la course.

POUR AVOIR UN MODE SAOUL
Pendant l'écran de chargement maintenez appuyé HAUT+L2+R1

POUR AVOIR UNE VUE DU TABLEAU DE BORD
Pendant l'écran de chargement maintenez HAUT+TRIANGLE+CROIX.

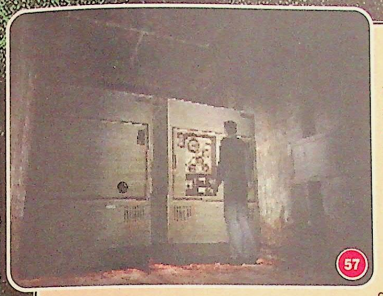
POUR AVOIR UNE VOITURE PLUS LOURDE.
Pendant l'écran de chargement maintenez GAUCHE+CARRÉ+ROND.



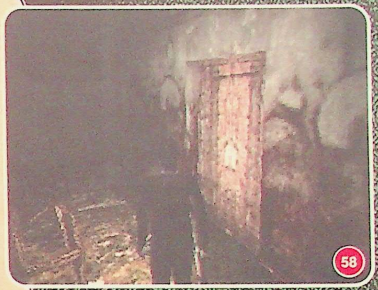
CODES ACTION REPLAY

- 99999999 Credits
8011 5DD0 E0FF
8011 5DD2 05F5
- Temps infini dans le mode Poursuite, appuyez sur Select.
D011 060C 0006
8005 E1EE 2400
- Mode Turbo Acceleration
801C 1AD6 0001
- Porsche 911
3011 5770 0001
3011 57A0 0001
- Corvette
3011 5772 0001
3011 57A2 0001
- Corvette police
8011 5778 0101
8011 57A8 0101
- Phantom
3011 5773 0001
3011 57A3 0001
- Titan
3011 5774 0001
3011 57A4 0001
- Porsche 911 police
3011 577A 0001
3011 57AA 0001
- Lamborghini Diablo police
3011 577B 0001
3011 57AB 0001
- Hélicoptère
3011 577C 0001
3011 57AC 0001
- Mode saoul
8013 E6D8 002F
- Mode bourré à mort
8013 E6D8 001F
- Vue du tableau de bord
8011 4948 0001
- Vues étranges
8011 060C 000?
- Voiture plus lourde
8011 44B0 0002
- Voiture plus légère.
8011 44B0 0004

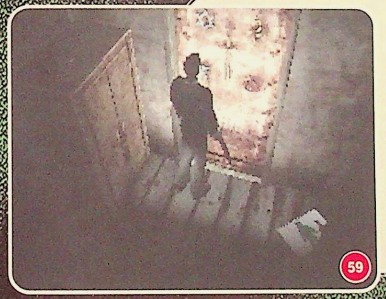
JAQUETTES TIPS A DECOUPER



La denière clef



Vous trouverez un magnétoscope dans cette salle. Utilisez la cassette vidéo pour assister à une scène bien étrange. Ensuite, retournez dans le hall. Entrez dans la salle au fond à gauche. Dans cette chambre d'enfant, un bloc-notes vous permettra de sauvegarder. Retournez dans le hall et entrez dans la première salle à gauche. Actionnez le générateur [57] pour couper le courant. Retournez dans le hall et sortez dans le couloir. Entrez alors dans la pièce qui se trouve à gauche de la salle ressemblant à la boutique d'antiquités [58] afin d'atteindre le premier étage. Dirigez -vous à gauche et entrez dans la dernière salle à gauche pour prendre la clef sur un mur de la salle (c'est la clef qui était électrifiée). Retournez maintenant au rez-de-chaussée et allez réactiver le générateur.



La fin du cauchemar

Sortez de la salle du générateur et entrez par la troisième porte à droite du hall. Vous aurez une vision. Prenez le disque de Ouroboros qui se trouve sur la console près du lit, et sortez de la salle. Dirigez-vous dans la troisième salle à droite, la chambre d'enfant. Sauvegardez, puis examinez la porte au fond de la chambre. Utilisez le disque de Ouroboros, la dague de Melchior, l'amulette de Solomon, le caducée et la croix d'Ankh pour débloquer cette porte [59]. Vous assisterez à une autre vision... Vous verrez les fantômes de Dahlia et Alessa discuter. Une fois la vision finie, vous serez dans une maison. Descendez l'escalier, et préparez-vous à affronter le boss de fin... Bonne chance !

Les différentes fins

Il existe 5 fins différentes dans Silent Hill. Voici leur liste et comment faire pour les voir :

- Bad : pour finir le jeu avec cette fin, il faut laisser tomber Kaufmann lorsque vous le croiserez dans le café (ne prenez pas son portefeuille et allez directement sur les quais), et il faut tuer Cybil lorsqu'elle vous attaquera.
- Bad+ : si vous laissez tomber Kaufmann, mais que vous sauvez Cybil, vous aurez droit à cette fin.
- Good : pour voir cette fin, aidez Kaufmann mais tuez Cybil.
- Good+ : si vous aidez Kaufmann et si vous sauvez Cybil, vous verrez cette fin.
- UFO : utilisez la Channeling Stone aux endroits suivants : sur le toit de la seconde école, dans la cour de l'hôpital avant de combattre l'insecte géant, sur le parking du motel, sur le pont du bateau et enfin sur le toit du phare.

Notez que la fin que vous aurez si vous suivez notre solution, est la fin Good+.

Next Fear

Lorsque vous finissez le jeu, vous verrez un écran récapitulatif de vos statistiques (mode de jeu, nombre de sauvegardes...), puis vous aurez la possibilité d'effectuer une sauvegarde appelée "Next Fear". Si vous regardez bien dans le fond de l'écran récapitulatif de vos statistiques, derrière le texte, vous verrez différents objets. Ce sont les objets auxquels vous aurez accès si vous recommencez le jeu en utilisant la sauvegarde "Next Fear". Suivant vos statistiques et le mode de jeu que vous aurez choisi, vous obtiendrez différents objets. Voici la liste de ces objets et où les trouver :

L'essence : elle se trouve dans la station d'essence du premier quartier de Silent Hill, près du pont.

La tronçoneuse : vous la récupérerez dans la boutique "Cut-Rite Chainsaws", sur Bloch Street. Vous aurez alors besoin de l'essence.

Le marteau-piqueur : il se trouve dans la salle au pied de la tour qui contrôle l'ouverture du pont. Vous aurez besoin de l'essence pour le récupérer.

Le katana : il se trouve dans la maison derrière la niche.

La "Channeling Stone" : vous l'aurez directement dans votre inventaire.

L'"Hyper Blaster" : vous l'aurez directement dans votre inventaire. Vous ne l'obtiendrez qu'en ayant la fin UFO.

AVENTURE/ACTION

COUPS SPECIAUX

Vous avez toujours rêvé de faire partie des troupes d'élite ? Partir à l'autre bout du monde pour vous retrouver face à vous-même et à une multitude de problèmes que vous seul pouvez résoudre ? Logan est de ce genre d'homme-là. Syphon Filter semble bien facile au départ, après c'est une autre histoire. Ecoutez toujours bien attentivement les briefings, une erreur d'inattention ou une petite gaffe peuvent mettre une opération en péril.
Certains niveaux sont très vastes et il est difficile de s'y repérer, même avec la carte. Parfois il n'y a pas de carte du tout. Nous vous révélons donc ici les emplacements des différentes armes ou munitions, les stratégies à adopter en cas de crise et enfin, le chemin, souvent difficile à trouver et parsemé d'embûches. Suivez bien cette soluce car après avoir terminé ce jeu, vous serez une véritable élite du monde des jeux vidéo!

Switch

LOGAN A TOUS LES COUPS

- Se baisser : Croix
- Avancer discrètement : Croix directionnelle et bouton Croix
- Actionner un interrupteur, ramasser une arme, etc : Triangle
- Roulade : Rond
- Tirer : Carré
- Visée manuelle : L1
- Visée automatique : R1
- Se déplacer sur le côté («straffer») : L2/R2

TECHNIQUES INDISPENSABLES

Pour devenir un véritable commando vous devez apprendre deux ou trois choses indispensables :

- Le «visé-décalé».

La technique est simple. Maintenez L1 et appuyez sur L2 pour vous décaler à gauche, ou sur R2 pour vous décaler à droite.
Lors d'affrontements violents, il est souvent bon de se réfugier derrière un abri (pilier, caisses, mur, etc). Vous pouvez aussi l'utiliser pour voir sans être vu. Si l'ennemi vous repère, relâchez tranquillement le bouton et vous serez alors à nouveau à découvert.

- Descendre sans sauter.

En sautant de haut, Logan peut risquer de se casser les deux jambes. Pour éviter cela, appuyez sur Croix au bord d'un mur ou d'un trou puis sur Bas.

- Revenir vivant d'un incendie.

Dès que vous prenez feu, faites vite une roulade. Vous perdrez beaucoup d'énergie mais serez toujours de ce monde.

- Bien gérer la visée automatique.

Pour cela, lorsqu'un ennemi pousse un râle d'agonie, vous devez relâcher le bouton puis réappuyer pour locker un autre ennemi. Très pratique. Vous pouvez utiliser cette technique en combinant le «straffe» et les roulades. Vous serez moins statique, donc moins facile à viser.

- Déplacer le curseur.

Au début les vilains ne sont pas bien méchants. Mais arrivé à mi-parcours du jeu, ils deviennent beaucoup plus efficaces. Equipés d'armes automatiques lourdes comme le K3G4 ou le PK-102 et de gilets pare-balles, ils vous mèneront la vie dure. La visée manuelle est donc indispensable. Apprenez à décaler un «head-shot» (tir fatal dans la tête) puisque les ennemis ont tous la même taille. Cette technique se révèle plus efficace avec les armes automatiques.

MISSION 1 : GEORGIA STREET, WASHINGTON D.C.

Objectif premier : éliminer Kravitch et détruire le relais de communication.

Commencez par suivre les agents du CBDC, mais gardez-vous de les tuer accidentellement car la mission serait avortée. Du haut du mur s'élancent les terroristes, éliminez-les au 9 mm. Les ennemis n'étant pas encore bien méchants, vous pouvez vous permettre de vous entraîner au «head-shot» (L1), ou bien allez au corps à corps en prenant soin de locker les ennemis avec R1. Ramassez les munitions sur les corps et fouillez aussi les hommes du CBDC si vous avez fait des victimes.

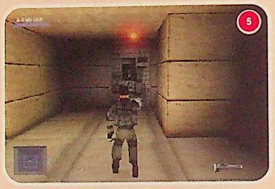
Après ce carnage enrichissant, dirigez-vous vers le bar, tuez le garde dans le coin gauche et continuez par le couloir. Approchez discrètement et regardez au loin avec votre fusil de sniper, vous verrez Kravitch derrière le bar. Ainsi équipé ou au M16 [1], essayez de l'éliminer. Foncez ensuite derrière le bar pour prendre le fusil à pompe et le gilet. Pensez à détruire le relais de communication à gauche. Nettoyez ensuite la salle et dirigez-vous vers la petite pièce où se trouvait le tireur embusqué. Brisez la vitre et sortez. Montez sur la caisse pour attendre la rambarde [2] qui permet l'accès au lance-grenade M79 [3].

Objectif ajouté : protéger la brigade de déminage du CBDC.

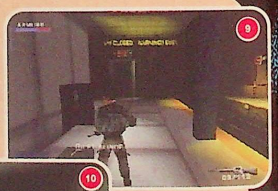
Protégez les agents qui sont pris à partie par les malfrats situés derrière les voitures en feu [6]. Regardez prés de l'entrée du théâtre où, à gauche, un gilet et des munitions pour le fusil de sniper vous attendent [7]. Faites demi-tour et retournez devant le bar. Empruntez la ruelle dans le fond de la rue. A gauche, des voitures de police [8]. Faites attention aux bandits juchés sur le toit, avancez jusqu'à la banque et tuez les deux terroristes. Entrez dans la banque, protégez l'agent du CBDC et ramassez les munitions pour le M16 au fond de la banque. A l'aide de la torche (Select+R2 OU L2), vous trouverez aussi des grenades dans la salle sombre. A votre sortie vous êtes attendu : dirigez-vous à droite du bar et plongez dans le métro. Eclairez les endroits sombres car vous pourrez y découvrir un gilet.

Objectif ajouté : couper le système de sécurité du métro.

Descendez de votre perchoir et tirez sur le verrou pour débloquer la porte, appelez et prenez l'ascenseur [4]. Si vous le voulez, vous pouvez gagner du temps en désactivant maintenant les portes du métro [5]. Cela vous évitera de revenir sur vos pas plus tard.



Objectif ajouté : trouver la bombe de la station.



Avancez dans le métro et, dès votre entrée sur le quai, retournez-vous : un malfrat est caché dans le guichet de vente. Localisez la bombe proche de l'entrée de l'autre côté de la rame à gauche. Nettoyez le quai de toutes les racailles et profitez-en pour faire le plein de munitions. Dirigez-vous ensuite vers le bout de la rame [9] et traversez pour prendre la sortie à droite. A gauche, une zone sombre. A droite, plus loin, des malfrats protègent un gilet. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans la zone sombre derrière vous. Un coup de torche vous permettra de voir l'interrupteur de l'ascenseur qu'il faut emprunter [10].

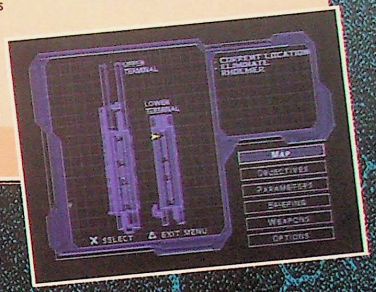
MISSION 2 : METRO DETRUIT

Objectif ajouté : détruire Rhoemer.

Traversez les rails et longez la rame en éliminant les différents terroristes. Pour cela, le fusil à pompe fait des ravages. Sur la gauche, vous trouverez la bombe. Elle est protégée par un terroriste muni d'un pare-balles. Essayez de «sniper» ce dernier ou rapprochez-vous et mettez-lui une balle dans le crâne.Puis Approchez-vous de la bombe : trop tard, elle explose !

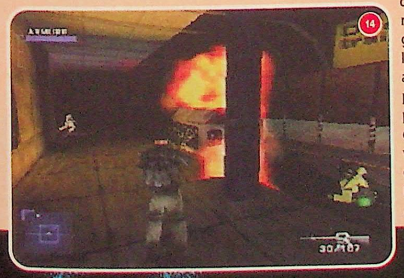
Diversion.

La bombe n'était qu'une diversion pour permettre à Rhoemer de s'échapper vers le parc. Vous devez trouver un moyen d'atteindre le niveau supérieur à travers les flammes. Faites bien attention à ces dernières sous peine d'avoir à recommencer sans cesse. Allez à droite, traversez à gauche puis progressez doucement : un kamikaze enflammé court vers vous. Reculez un peu. Une fois la voie libre, continuez, tournez à gauche puis appuyez sur R1 et Carré deux fois de suite avec le fusil à pompe, c'est radical. Traversez et grimpez sur le wagon d'où venait l'un des deux bandits.



Objectif ajouté : trouver les explosif pour permettre l'intervention du CBDC.

Quelques mètres après votre descente du wagon, trois mercenaires vous attendent. Mais plus loin à droite, dans l'obscurité des rails, se trouve le C4 [11]. Allez le chercher avant ou après vous être débarrassé des trois enquiquineurs. Deux sont équipés d'armes de poing et l'autre d'une grenade ainsi que d'un gilet. Ma technique est la suivante : courez et montez sur le quai avec le fusil à pompe. Lockez les deux ennemis situés le plus à gauche sur le quai sans vous arrêter [12]. Puis continuez à gauche, arrêtez-vous une douzaine de mètres plus loin, faites demi-tour (deux fois Bas) et faites un «head-shot» sur notre ami blindé. Autre technique : restez sur les rails et lancez une ou deux grenades. C'est risqué cependant car l'endroit n'est pas bien configuré pour éviter les éclats. Après avoir pris le C4 et fait le ménage, retournez à l'endroit où vous aviez fait demi-tour pour tuer le type aux grenades. Escaladez le distributeur de boisson. Attention, arrivé à mi-hauteur, un terroriste apparaît plus bas, là où se trouvait le C4. Continuez pour vous agripper à la barre et dirigez-vous sur la droite afin d'atteindre l'étage supérieur. Après le message radio, tournez à gauche vers le fond et, de l'autre côté de la rame, vous trouverez la fermeture des gaz (utilisez votre lampe !) [13]. Revenez sur le quai de droite, avancez jusqu'à la porte d'entrée et appuyez sur Triangle devant celle-ci puis deux fois sur Bas pour faire demi-tour avant qu'elle n'explose ! Escortez et couvrez l'agent du déminage [14]. Ensuite revenez sur vos pas et allez à gauche de la porte escalader le premier wagon. Attention aux agents planqués un peu partout et plus particulièrement à celui caché derrière le premier wagon. Tirez-lui dessus avant qu'il ne vous enflamme. Au bout de ce parcours, Mara Aramov vous attend.



MISSION 3 : LIGNE DE METRO PRINCIPALE.

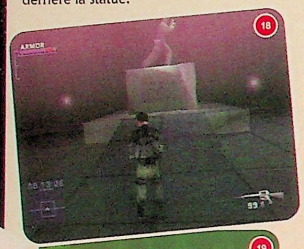
SESSION BOSS. Objectif : éliminer Aramov.

Vous allez devoir poursuivre Aramov entre deux métros. Faites surtout bien attention aux métros et partez dès que vous en aurez laissé un partir. Ne suivez pas Aramov en visuel mais sur votre radar. Dès qu'un petit point vert entre dans votre radar en bas à gauche de l'écran, stoppez et lockez la cible avec L1 [15]. «Head-shot» si vous êtes doué. Sinon, continuez à la traquer en faisant attention à ses hommes de main sur le chemin. Elle finira par s'arrêter après deux plates-formes chargés de terroristes dans un petit recoin à droite. Lockez avec L1 et appuyez sur L2 en même temps pour vous décaler et tuez-la.

MISSION 4 : WASHINGTON PARK

Objectif : localiser les bombes et rejoindre le Freedom Memorial.

Les deux premières bombes sont assez faciles à trouver. La première est sur le chemin, aisément localisable. Pour chaque bombe trouvée, placez-vous devant, appuyez sur Triangle. Attendez la venue de l'agent du CBDC et couvrez-le. Attention aux tireurs planqués en hauteur [16] ! Pour ces phases de protection rapprochée, le fusil à pompe est du meilleur effet. La deuxième bombe [17] est derrière la statue.



Une fois que celle-ci est désamorcée, partez à gauche de la statue, vers le lampadaire [18]. Vous délivrerez les otages plus tard. Après avoir traversé une ruelle étroite et piégée, vous arriverez dans un sous-bois. Avancez doucement près des arbres et utilisez le fusil à vision infrarouge. La troisième bombe vous attend au fond, dans une des cabanes en pierre. Pensez à monter sur leurs toits pour trouver quelques bonus. Regardez votre carte : vous devez revenir au court de tennis. Approchez-vous doucement de la zone à nettoyer par la droite, ajustez votre fusil de nuit et visez la tête [19]. La discrétion est de rigueur. Un malfrat tient en joue deux autres otages : même opération [20]. Des terroristes viendront en renfort, éliminez-les et avancez.

Objectif ajouté : sécuriser le relais de communication des terroristes.

Vous apercevez une structure en béton gardée par plusieurs hommes. Restez à distance et contournez-la en éliminant soigneusement les gêneurs un par un. Montez et établissez la communication avec Lian [21]. Elle vous apprend qu'un Jorgé Marco est mêlé à l'histoire.

Objectif ajouté : rejoindre le Freedom Memorial.

Avancez vers la gauche tout doucement en «snipant» les terroristes protégés par des gilets [22]. Restez baissé derrière la pente, avant l'entrée du Mémorial. Si vous n'avez plus de munitions pour le fusil à vision nocturne, courez autour d'eux et essayez de vous arrêter pour placer un ou deux «head-shot». Si vous avez précieusement économisé les grenades trouvées au premier niveau, c'est le moment de vous lâcher !

Objectif ajouté : éliminer Marco le poseur de bombes.

Marco vous attend, lui et ses hommes, dans les petites allées, un peu avant le Memorial. Progressez lentement et essayez de ne pas trop vous faire remarquer. Marco devrait se manifester en courant tout autour de vous et en vous tirant dessus, sinon suivez le chemin bétonné et vous tomberez forcément sur lui. Si vous le ratez, il s'enfuira mais restera toujours visible sur le radar.

MISSION 5 : FREEDOM MEMORIAL

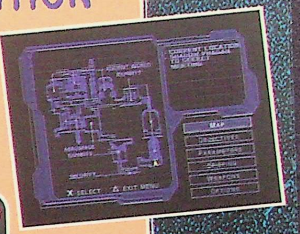
SESSION BOSS
Objectif : détruire Girdeux.

Girdeux est équipé d'un lance-flamme et d'une armure qui l'immunisent de tous les calibres existants. Impossible d'utiliser une grenade car Girdeux

protège la bombe virale qui pourrait alors sauter ! La meilleure technique est donc de lui tourner autour de façon à se retrouver dans son dos. Servez-vous des piliers pour vous cacher [23] et visez ses bouteilles de butane. Quelques bons tirs (7) au fusil à pompe dans ces dernières et le Girdeux rejoindra les cieux [24]!

MISSION 6 : RECEPTION DU CENTRE D'EXPOSITION

La réception PHARCOM pourrait bien servir de couverture pour une rencontre entre Phagan et Rhoemer. Il va donc falloir suivre le lapin (Phagan) pour qu'il nous mène dans son terrier. Soyez discret car les loups sont à l'affût.



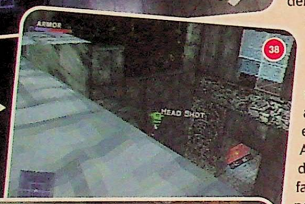
Deux techniques :

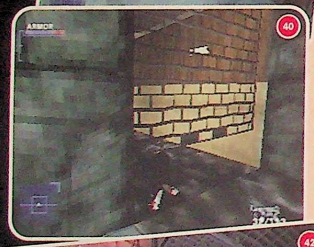
Soit vous jouez la sécurité et la discrétion et vous utilisez une technique d'affût avec le fusil à lunette, soit vous utilisez une technique rapide d'approche avec le 9 mm silencieux. Dans tous les cas, il est recommandé de jouer avec le pad directionnel, c'est plus facile. Je vous indique sur les photos les différents postes à prendre. Avec la première méthode, vous pouvez attendre le premier garde [25,26] puis passer au second [27,28] ou passer sur le côté et utiliser le 9 mm en vous plaçant ensuite aux pieds du deuxième garde. Déplacez-vous petit a petit en regardant vers la gauche. Un garde commence une ronde vers la droite. Si vous n'avez pas le temps de le locker, courez pour arriver dans son dos et l'abattre rapidement. Avancez discrètement derrière le pilier du milieu, à gauche, maintenez L1 et décalez-vous avec R2. Vous apercevrez un garde, tuez-le. Traversez la salle et longez la paroi droite du couloir, placez-vous dos au mur en position de tir locké [29]. Continuez toujours sur la droite et répétez la même opération plus loin, dès qu'un autre garde apparaît [30]. Avancez cette fois, jusqu'à la première intersection où un autre garde passe [31]. puis continuez jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche.

Objectif ajouté : capturer Phagan vivant et tuer Benton.

Essayez de locker Benton en vous décalant lors de la visée [32]. Sinon, vous remarquerez qu'il va d'une cachette à une autre, postez-vous donc derrière un mur ou toute autre protection et anticipez son trajet [33].

MISSION 6 : RECEPTION DU CENTRE D'EXPOSITION (SUITE)



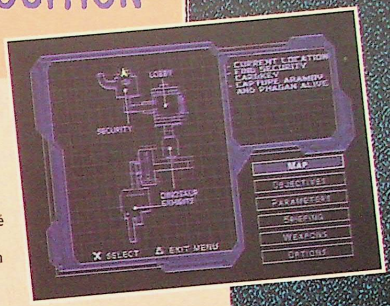


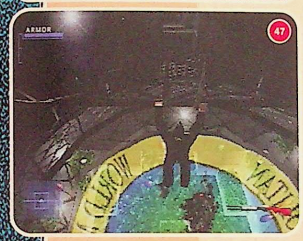
Objectif ajouté : trouver les pass de sécurité.

Ramassez le gilet et le pass et avancez à droite. Avant d'ouvrir la porte, tuez le garde à travers la grille [34]. Passez la porte «Museum Staff Only» grace au Triangle. Dès votre entrée, réfugiez-vous derrière la statue et tuez les deux gardes [35]. Grimpez en haut de la caisse jouxtant la statue et, plus loin, tirez sur le cadenas pour entrer dans les conduits d'aération [36]. Continuez jusqu'à une grille à proximité de munitions pour le HK5. Tenez-vous en éloigné le plus possible et équipez-vous du sniper. Vous pourrez alors tuer le garde en position debout [37]. Cassez le verrou et avancez près du bord. Un garde va venir se poster au milieu, ne le ratez pas. Attention au sniper isolé à gauche [38]. Equipez-vous d'une arme puissante et passez au milieu des deux piliers enflammés. Dès que vous aurez pris le pass du garde, trois tireurs apparaitront, courez et utilisez le lock automatique (R1). Grimpez à leur niveau si vous avez besoin de munitions. Remontez actionner l'interrupteur et foncez en bas. Prenez à droite [39] et, à nouveau, à droite pour plonger sous la grille [40]. Avancez prudemment jusqu'à la salle suivante, cachez-vous derrière le pilier de droite et tuez le garde à gauche. Même chose pour le sniper de l'autre côté [41]. Emparez-vous du pass du garde et entrez dans la salle du missile. Des gardes vous y attendent, tuez-les et, une fois près de la passerelle pour descendre à l'étage, d'autres apparaitront, glups ! Ne descendez pas mais tirez plutôt sur l'interrupteur au-dessus de vous, vous monterez alors d'un étage [42]. Faites le ménage, longez la baie vitrée et enclenchez la visée automatique pour tuer les deux gardes [43]. Au bout, prenez le pass et les armes. Faites demi-tour et descendez au rez-de-chaussée. Entrez par la porte à battants en face du missile. Attention au garde à droite. Fouillez les armoires pour y trouver un gilet et des munitions pour le Glock 18 (G18). Entrez par la porte et tuez les gardes grâce à la visée automatique. Actionnez la porte à droite, au fond du décor lunaire. Avancez, un garde est de dos : profitez-en vite ! Approchez-vous du bord de la véranda surplombant le décor, mais attention aux deux gardes avec des gilets car ils vous donneront du fil à retordre. Planquez-vous dans un coin et utilisez la fameuse technique du «visé-décalé» [44]. Montez sur l'engin spatial au milieu de la pièce pour pouvoir mieux faire face à l'assaut d'un énième garde. De là, montez sur la passerelle [45] et tuez le garde au bout.

Enfin Prenez la porte pour sortir du niveau.

MISSION 7 : CENTRE D'EXPOSITION DINORAMA





Objectif : capturer Aramov et Phagan en vie.

Protégez-vous des quatre gardes en vous baissant derrière la table. Attention au garde à droite [46]. Si vous n'êtes pas doué pour les tirs fatals, équipez-vous du K3G4 afin d'accomplir cette mission, les balles en Téflon sont idéales pour trouer les pare-balles. Après le carnage, prenez la porte devant vous et montez jusqu'à une autre porte. Vous êtes au-dessus de la réception. Accrochez-vous à la rambarde, placez-vous au milieu [47] puis lâchez tout. Baissez-vous derrière la pancarte pour tuer le garde devant vous. Descendez et cachez-vous prés des grilles pour riposter à l'assaut [48]. Montez par les blocs aux bords de la pièce et prenez le pass de feu le garde. Entrez ensuite dans la salle du T-Rex. Attention à l'assaut des gardes : utilisez le K3G4 ou le G18 pour faire le vide [49]. Actionnez l'interrupteur de la grille [50] et prenez garde dans la salle suivante, car vous devrez vous baisser derrière une vitrine pour faire face à la pluie de balles qui va s'abattre sur vous [51]. Grimpez de l'autre côté du comptoir et dirigez-vous vers la gauche équipé du fusil à lunette. Empêchez Aramov de tuer Phagan en tirant sur son arme [52]. Puis grimpez sur la queue du dinosaure [53] et rejoignez sa tête. Méfiez-vous des gardes en bas qui mitraillent, débarrassez-vous-en et dirigez-vous vers le corps d'Aramov.

MISSION 8 : LA BASE DE RHOEMER

Objectifs :

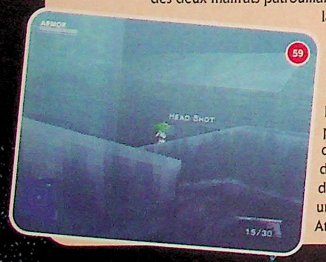
- **placer les pains de C4 sur les cinq réservoirs de fuel;**
- **éliminer Gabrek et récupérer le pass;**
- **gagner le bunker aux missiles.**

Commencez par fouiller l'abri devant vous, vous y trouverez les grenades anesthésiantes. Utilisez-les sur les deux gardes qui discutent à l'arrière du camion [54]. Puis «snipez» le garde sur la passerelle en face [55]. Continuez en restant à droite sur le toit. En haut se trouve un garde. Restez à distance et explosez-lui la tête. Un autre apparaît lorsque vous vous approchez du réservoir de fuel [56]. Après avoir posé le C4 et parlé avec Lian, vous devrez désactiver les détecteurs de mouvement qui protègent la zone du bunker.

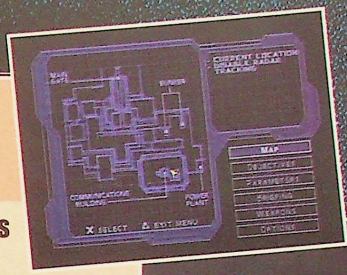
Conseils pour ce niveau : Pensez à tirer dans les lampes de veille et de surveillance; avancez pas à pas et ne tirez pas sur le couple de gardes mais utilisez plutôt les grenades de gaz sur eux.

Objectif ajouté : désactiver les détecteurs de mouvement.

Pour cela, dirigez-vous vers les bâtiments électriques en faisant attention aux nombreux gardes. La meilleure technique est de longer les murs sur la droite, de ne se montrer qu'au moment de tirer et de détruire les différentes lampes. Vous arrivez à une barrière métallique. Elle s'ouvre en faisant sauter le verrou d'une balle. Attendez que le garde fasse sa ronde et, lorsqu'il vous tourne le dos, tuez-le. Son pote est plus facile à avoir [57]. Désactivez les détecteurs de mouvement [58] et placez le C4 sur le réservoir, à gauche en sortant du complexe électrique. Revenez sur vos pas, empruntez ensuite le pont, tuez le garde isolé et laissez les deux autres passer [59]. Descendez prendre le fusil à visée nocturne et les grenades de gaz. Engagez-vous discrètement dans la tranchée et gazez nos deux amis [60]. Equipez le sniper de nuit et débarrassez-vous des deux malfrats patrouillant sur le camion. Puis tirez sur la lampe de surveillance avec le 9 mm. Sortez de la tranchée, plus loin à gauche, vous trouverez un réservoir. Placez les explosifs et éliminez le garde au bout de l'allée. Prenez le fusil de combat près du camion. Continuez tout droit. Après la tranchée, à gauche derrière des barils, deux gardes discutent, gazez-les en envoyant une grenade par-dessus les barils. Attention au garde isolé à gauche de la tranchée. De l'autre côté se trouve un quatrième baril de fuel, plastiquez-le. Continuez votre chemin, placez-vous dans le premier renfoncement à droite et équipez les grenades de gaz. Utilisez l'auto-lock et tirez dès que le groupe passe [61]. Allez ensuite poser le C4 sur le cinquième container de fuel. Continuez votre chemin et planquez-vous près des barils. Un vilain monte la garde. Tuez-le. Plus loin à gauche, vous verrez un interrupteur à actionner. Baissez-vous et continuez prudemment vers la gauche. Sur la droite vous verrez une grille et, plus loin, un garde de dos. Tuez-le [62] puis actionnez l'interrupteur qui permet l'ouverture de la porte et continuez. Sur la gauche se trouvent des barils. Allez vous y planquer. Montez sur le camion et tirez sur le garde d'en haut. Allez vous placer à droite du mur, attendez. Un garde vient de la droite, sortant du souterrain. Shootez-le. Entrez dans le souterrain et avancez comme vous en avez l'habitude maintenant, en longeant les murs. Ne courez pas, détruisez les lumières en tirant de loin. Deux ou trois gardes passent et vous pouvez sauvegarder la partie, ouf....

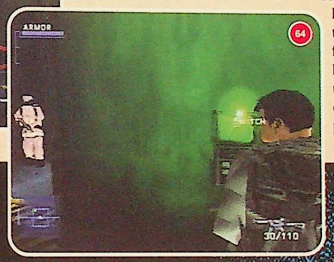


MISSION 9 : A L'INTERIEUR DU BUNKER



Objectif : cataloguer au moins dix missiles à l'intérieur du bunker.

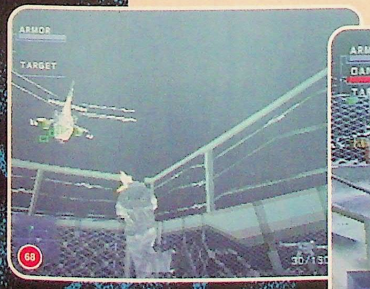
Pour vous déplacer dans le bunker, vous allez devoir désactiver les lasers en tirant sur les interrupteurs [63]. Avant de tourner quelque part, jetez d'abord un oeil prudent [64]. Entrez dans chacune des pièces et appuyez sur Triangle sur tous les missiles [65]. Fouillez bien tout le niveau à la recherche des missiles. Au bout d'un moment, vous arriverez à une salle contenant un ordinateur. Activez ce dernier. Une porte s'ouvre, mettez un pied dans la pièce et des gros méchants vont sortir de partout. Revenez vite vous abriter derrière le bureau pour riposter [66]. Une fois l'endroit lavé de tout détritus, allez le fouiller pour trouver bien des choses utiles. Prenez ensuite l'ascenseur pour les toits.

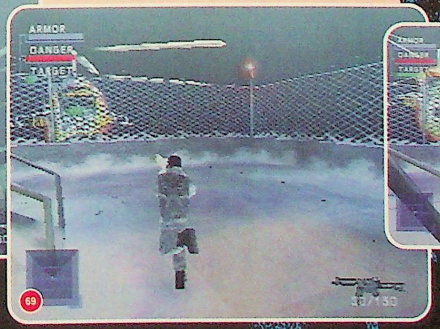


MISSION 10 : LA TOUR DE LA BASE

Session Boss

Une fois sur le toit, désactivez le radar [67]. Un hélicoptère arrive juste après. A son premier passage, restez sur la tour et utilisez l'auto-lock (R1) [68]. Ensuite descendez et regardez votre radar pour visualiser l'appareil [69]. Ne le laissez jamais passer dans votre dos, utilisez L2 ou R2 pour «straffer» [70] et ainsi éviter ses tirs Les gardes qui l'aident à sa tâche seront plus faciles à tuer du haut de l'installation de communication.





MISSION 11 : SORTIR DE LA BASE

Vous avez trois minutes pour sortir de la base. N'harcelez donc pas les ennemis que vous n'aurez pas réussi à tuer, contentez-vous de fuir en zigzagant si le vilain est dans votre dos. Des roulades seront aussi bien utiles. Commencez par tuer le prisonnier face à vous [71]. Arrêtez-vous lorsqu'il n'est pas possible de passer [72]. Quand vous verrez des tonneaux au loin, tirez dessus [73] ! Juste à la sortie un homme de main muni d'un pare-balle vous posera quelques problèmes [74], embusquez-vous derrière la cabane pour régler le malentendu.

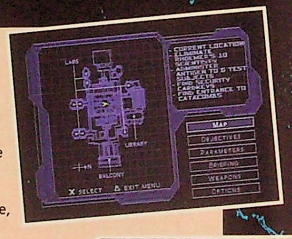
MISSION 12 : FORT RHOEMER

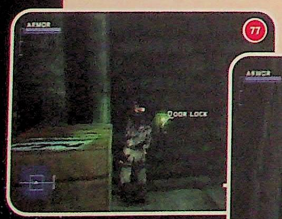
Objectifs :

- **éliminer 10 scientifiques;**
- **administrer un antigène au six sujets;**
- **trouver les pass de sécurité;**
- **trouver l'entrée des catacombes.**

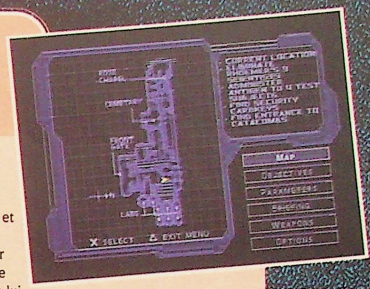
De l'endroit où vous commencez, faites demi-tour et descendez à gauche, là où vous voyez de la lumière [75]. Plus bas, lockez et décalez-vous pour tuer le moine terroriste [76]. Entrez et brisez les vitraux là où est mort le moine. Allez dans le hall pour rencontrer le premier scientifique. Administrez lui une balle dans la tête car il le mérite même s'il n'est pas armé. Vous trouverez assez facilement la deuxième salle sur la gauche après le premier couloir. Elle renferme trois scientifiques et un patient : antigène pour ce dernier, bastos pour les premiers. Plus loin, une impasse sombre abrite un gilet. Continuez pour arriver dans une deuxième salle de test. Tuez les scientifiques et administrez sa dose au deuxième patient. En progressant, vous découvrirez une troisième salle avec du monde à guérir ou à tuer ainsi qu'un pass. Fouillez tous les recoins en n'oubliant ni patient ni scientifique puis revenez tout au début, dans le premier couloir au niveau de l'interrupteur vert [77].

Empruntez le nouveau passage et montez sur les caisses pour tuer le moine en face. Sortez sur le balcon et prenez la première à gauche après avoir tué deux moines : le scientifique n'est plus. Visitez toutes les salles, vous aurez noté que la troisième contient un passage au fond. Empruntez-le et tuez le scientifique ainsi que le religieux belliqueux. Une salle s'ouvre à droite, allez-y et décontaminez le troisième sujet. Ressortez et continuez votre chemin, deux moines et un savant vous attendent. Utilisez la caisse pour vous protéger et tirez dans le lustre pour les descendre [78]. Vous découvrez un nouvel interrupteur qui nécessite un nouveau pass. Il se trouve sur un des cadavres. Fouillez-les et ouvrez la porte en vous méfiant des deux moines munis de gilets qui vous attendent. D'autres apparaîtront encore. Après les avoir vaincu, grimpez sur la boite au fond de la bibliothèque. Faites le tour de l'étage pour trouver à nouveau une boîte vous permettant d'atteindre des hauteurs. Grimpez-y, cassez la vitre et pénétrez dans une cour intérieure. Un comité d'accueil monacal vous y attend.Au bout du ponton, d'autres moines. Une fois au sol, vous trouverez un quatrième cobaye, injectez lui une bonne dose. Puis grimpez tant que vous pouvez. Un peu plus loin vous verrez un savant marcher vers la droite, faites lui tomber le lustre sur la tête : c'est drôle et c'est votre dernier homme en blouse blanche. Montez jusqu'au grenier et cherchez le passage qui descend. Après avoir franchi un vitrail, vous trouvez un passage menant de l'autre côté. C'est la sortie, ouffff





MISSION 13 : LES SOUS-SOLS DU FORT



Objectifs :

- **tuer sept des scientifiques;**
- **sauver quatre contaminés;**
- **trouver les pass;**
- **trouver l'entrée des catacombes.**

Derrière vous se trouve un gilet. Descendez et vous croisez un moine. Allez à droite puis à gauche, vous verrez une salle avec un sujet à guérir. Attention au moine sautant de la fenêtre. Planquez-vous derrière le pilier [79]. Faites demi-tour pour vous diriger au bout du couloir et descendre. Vous repérez un homme au fond à droite et un autre de l'autre côté de l'étage sur le radar. Utilisez les piliers pour vous protéger. Butez le scientifique et descendez. Vous verrez des caisses. Montez au balcon grâce à ces dernières et vous découvrirez le 45. Vous apercevez un labo vers lequel il faut vous diriger. Tuez le scientifique et grimpez sur les caisses dans la pièce du fond, puis descendez administrer le sérum au deuxième malade [80]. Dans l'autre pièce vous remarquez aussi des caisses, prenez les grenades de gaz cachées derrière celles-ci et montez. De l'autre côté deux moines vous attendent. Gare car ils sont munis de gilets. Dans la pièce de gauche un scientifique agressif demande à être calmé. Faites demi-tour et descendez guérir un troisième malade. Vous tombez dans une salle avec un pilier de caisses. Prenez le couloir en face de vous. Empruntez la coursive à gauche et approchez-vous doucement pour apercevoir un moine. Foncez derrière le pilier au fond de la pièce, tirez sur les lustres et débarrassez-vous des gêneurs. Grimpez par-dessus la barrière de caisses et continuez votre chemin. Vous croisez alors le dernier sujet. Continuez à droite en faisant attention aux nombreux religieux en hauteur. Montez sur les caisses pour trouver des munitions. Grâce à la dernière pile de caisses vous accéderez au balcon. Deux moines y font le pied de grue. Si vous avez besoin d'un Flak montez au deuxième balcon. Continuez et tuez le scientifique. La porte est bloquée. Faites demi-tour et engagez-vous dans le couloir derrière le premier balcon. Au bout, un moine de dos. Dépêchez-vous de lui mettre un balle dans le caisson. Réfugiez-vous ensuite derrière le pilier à gauche. Après avoir tué le moine en face, un autre apparaît derrière vous. Empruntez la passerelle pour repérer un moine en bas. Utilisez l'auto-lock. Une fois de l'autre côté, le scientifique s'échappe : tuez-le et prenez le pass. Faites demi-tour pour rejoindre la salle où un interrupteur était visible (après le deuxième balcon). Ouvrez la porte et réfugiez-vous derrière le battant de droite [81]. Avant de sortir sur le balcon, méfiez-vous du tireur isolé derrière le vitrail, au loin à droite. Plus loin, un deuxième interrupteur. Revenez sur vos pas pour passer à gauche de la première porte. Un scientifique vous supplie de le tuer. Continuez. Vous entrez dans un laboratoire tout vert. Au fond, un scientifique. Méfiez-vous car après l'avoir descendu, un moine vous lancera des grenades. Rapprochez-vous et exécutez-le. Ouvrez la porte et planquez-vous derrière le battant droit. Abattez le moine et continuez. Un scientifique arrive par la droite, tuez-le. Au bout à gauche, dans un passage, un moine fait sa ronde [82] : c'était sa dernière... Allez sur la passerelle en face du vitrail et dirigez-vous vers celui-ci. Vous voilà dehors. Attention, à gauche un moine est perché. En bas, vous voyez un passage sur la gauche, prenez-le mais, si vous avez besoin de munitions, allez voir à droite. Avancez doucement car quelques moines munis de gilets sont là. Un passage à gauche [83] abrite du monde. Une fois dans le cimetière, placez-vous derrière le pilier central pour tuer le religieux en hauteur. Prenez garde au moine à droite avec des grenades. Collez-vous contre le mur et, souvent, il se détruit tout seul. Plus loin, au fond des couloirs, se trouve le dernier scientifique : votre objectif est atteint. Tout au fond, deux moines discutent, tuez-les en restant à distance. Continuez votre route en éliminant les moines qui sortiront d'un peu partout. Vous arrivez dans une grande pièce remplie de moines. Restez sur le seuil à droite et tuez-les. Passé la porte marron, c'est la fin du stage.

MISSION 14 : LES CATACOMBES DU FORT

Objectif : trouver Phagan.

Suivez le scientifique à distance et, discrètement, en passant accroupi derrière le moine, récupérez une caisse contenant des munitions pour le 9 mm. Plongez plus profondément dans les entrailles de la terre. Sur la droite, un gilet. Plus loin un moine tentera de couper votre filature. Abattez-le discrètement au 9 mm. Avancez à sa hauteur et attendez que Phagan prenne un peu d'avance. Vous ne devez pas vous faire remarquer. Avancez-vous dans la zone d'ombre près des moines et lancez leur au milieu une grenade de gaz, sans l'auto-lock mais avec la visée manuelle [84]. Continuez à suivre l'homme en blouse blanche. Une fois qu'il aura tourné à droite, attendez qu'un moine surgisse. Même si vous êtes près de lui, il ne vous remarquera pas tout de suite. Tuez-le. Continuez et vous tomberez sur Phagan.

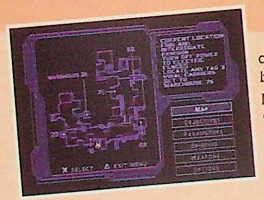
Objectif ajouté : suivre Phagan et sortir avec Lian.

Après la cinématique, suivez Phagan et protégez-le [85]. Au bout d'un long trajet, vous arriverez à la cellule de Lian [86]. Lian étant armée, vous formerez un duo de choc. Evoluez dans les dédales. Arrivés à une porte rouge, ce stage se finit.

MISSION 15 : LES ENTREPOTS PHARCOM

Objectifs :

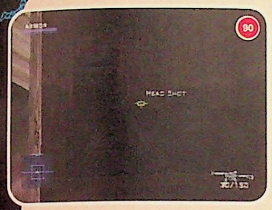
- trouver Erikson;
- couper le courant;
- localiser et marquer 3 bombes virales.



Commencez par tuer les deux commandos devant vous. Au bout de l'allée à gauche, un type se planque dans une maison. Cachez-vous derrière la caisse pour vous protéger des deux tireurs postés en haut. Grimpez dans la maison de pierre et vous trouverez Erikson [87] (à droite sur la photo). Prenez le scanner à droite, il est très pratique pour voir à travers les murs. Entrez dans la maison éclairée aux deux grandes fenêtres, à gauche de l'endroit où vous avez commencé. Prenez la porte à gauche, montez sur les caisses, cassez la vitre et, à gauche, se trouve le M79. Faites demi-tour et allez dans la pièce centrale. Regardez à travers le mur à gauche. Ensuite consultez votre carte et dirigez-vous vers le bâtiment 23, vous trouverez le BIZ 2. Revenez sur vos pas pour voir une maison avec une fenêtre à votre portée. Entrez dans la pièce principale et utilisez le scanner, puis montez au-dessus et appuyez sur Triangle jusqu'à ce que vous établissiez un contact radio [88]. Sortez par la fenêtre et dirigez-vous à droite. Vous verrez une porte marron, entrez. Sortez à gauche et continuez. Vous tombez sur des barils sur lesquels il faut tirer, puis descendez par la trappe qu'ils dissimulaient. Plus loin, une barrière vous bloque le passage, passez à droite. Vous arrivez sur des gardes postés à côté de barils. Récidivez, faites les sauter. vous pouvez prendre à gauche pour aller chercher des munitions, sinon c'est tout droit. A la sortie du tunnel, vous découvrez un tas de caisses et une barre. Montez vous y accrocher et atteignez la plate-forme à droite. Vous tombez sur l'interrupteur pour couper le courant. Passez la barrière, auparavant électrifiée, et, au bout, tournez à gauche. Vous voyez des caisses permettant l'accès à une fenêtre.

A gauche, dans l'entrepôt 76, un gilet. A l'intérieur de la pièce se trouve une bombe virale, repérez-la et marquez-la. Cela fait, courez car des gardes vous agressent à coups de grenade. Tuez-les. Sortez et revenez dans le tunnel où les barrières électriques vous bloquaient le passage. Ouvrez la première porte et sortez du tunnel. Tout droit. Montez à gauche pour trouver une fenêtre [89]. Localisez la bombe à l'intérieur de la pièce. Revenez ensuite dans le tunnel pour prendre la porte, à gauche, que vous n'aviez pas encore ouverte. Continuez tout droit et, à un moment, vous débouchez sur des barils et des gardes équipés de gilets. Après les avoir dessoudé, tournez à droite et sortez. Vous trouvez un bâtiment en pierre, montez, c'est la fin du niveau.

MISSION 16 : LES CORPS D'ELITE DE PHARCOM



Objectifs :

- localiser trois porteurs de virus;
- rejoindre l'entrepôt 76.

Descendez dans le trou. Attention, à votre sortie deux tireurs seront perchés dans votre dos. Dirigez-vous vers l'entrepôt 87 où, à l'intérieur, vous trouverez un garde et des munitions pour le fusil à lunette. Allez ensuite dans l'entrepôt 85, restez à distance et observez les rondes des gardes pour les descendre [90]. Au fond de la salle commence un petit passage. Empruntez-le. Montez sur les premières caisses à gauche. Vous découvrez une vitre à briser et, à l'intérieur, deux gardes qui n'attendaient que vous pour rendre l'âme. Scannez la pièce et localisez le virus. Sortez et tournez à gauche. Dirigez-vous ensuite vers le fond de la zone pour trouver l'entrepôt 74. Allez au fond de la pièce où deux gardes arrivent, tuez-les et marquez le corps contaminé puis sortez pour revenir sur vos pas. Entrez dans l'entrepôt aux deux fenêtres. A gauche, des barils. Mettez-vous à droite et regardez en haut, là où un garde est posté. Abattez-le.

Montez sur sa plate-forme pour rejoindre le toit. Une fois en haut, éliminez les gardes et servez-vous de vos bras pour passer sur le toit en face [91]. Récupérez les grenades et descendez derrière vous. Scannez le coin pour trouver le troisième corps contaminé. Partez à droite. En bas, deux gardes. Jetez-leur une grenade. Puis descendez et prenez le tunnel. Servez-vous des creux dans le mur pour vous protéger des nombreux gardes, regardez au loin et tirez sur les barils dès que vous le pouvez. Au bout de quelques dizaines de mètres, vous débouchez sur deux voies. Prenez à gauche. Vous trouvez des munitions pour le fusil de combat. Continuez jusqu'à la sortie et, une fois arrivé, courez pour ne pas rester à proximité des réservoirs d'essence. Allez vers la gauche : c'est fini !

MISSION 17 : ENTREPOT 76

Objectif : rejoindre l'ascenseur.

Entrez à droite en zigzagant à travers les flammes, mais restez vigilant car dans la deuxième pièce se trouve un garde en hauteur [92]. Tirez lui dessus et montez là où il était posté. Devant, un garde, derrière, des barils. Tirez sur ces derniers et allez dans la salle en face prendre des munitions pour le fusil. Remontez et vous verrez un trou dans le mur [93]. Faites une roulade pour y passer. Montez sur les caisses pour atteindre la passerelle en courant sans vous arrêter car elle s'effondre. Utilisez l'auto-lock pour tuer le garde. En bas vous verrez des barils sur lesquels il faut tirer, mais à distance bien sûr. La salle de droite abrite un gilet. Continuez à gauche et tirez en face de vous car, même si vous ne voyez rien, il y a des barils. Leur explosion vous facilitera le boulot. Entrez dans la salle qui vous fait face pour y trouver des munitions pour le fusil de combat. Sortez et tournez à gauche. Après la communication avec Lian, shootez les barils. Attention, un homme enflammé se dirige vers vous. Montez sur les caisses à gauche. En bas, vous verrez un garde. Tuez-le et descendez de l'autre côté du mur de flammes. Avancez tout droit, vous apercevrez quatre barils dans la salle suivante. Avancez un peu et trois gardes vous sautent dessus. C'est le moment de tirer sur les bidons [94]. Ramassez les munitions et regardez à droite derrière les caisses : un passage dans le mur vous permettra d'accéder à une autre pièce [95]. Une fois dans celle-ci, tirez sur les barils en face de vous et grimpez sur les caisses. Eliminez le garde et montez sur la passerelle. Récupérez des munitions pour le lance-grenade, ressortez et prenez à droite. Montez sur les caisses et passez par le trou à gauche.

Une fois dans la pièce, tuez les gardes et hissez-vous sur les caisses au fond de la pièce pour atteindre la passerelle. Ne vous arrêtez pas ! Arrivé au bout, descendez et regardez à gauche. Vous verrez l'interrupteur. Tirez dessus [96] et prenez l'ascenseur.

MISSION 18 : ACCEDER AU SILO DU MISSILE

Objectif : trouver le silo du missile.

Equipez vous du M79 et shootez les gardes qui courent vers vous. Plus loin, après la passerelle, d'autres gardes vous attendent. Utilisez à nouveau le M79. Quand vous avancez, des lasers vous barrent la route [97]. Le seul moyen de les désactiver est de couper le courant dans la salle des machines.

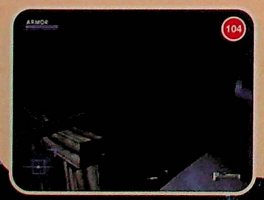
Objectif ajouté : désactiver les lasers.

Grimpez à droite et avancez dans le noir. Descendez au niveau de la deuxième passerelle et continuez à avancer. Attention, tout au fond un garde armé de grenades vous attend. Plus loin, des caisses. Grimpez-y pour remonter d'un niveau. Une fois en haut, un gilet se trouve à droite [98]. Plus loin vous arrivez dans une grande salle. Après une petite discussion avec Lian, grimpez sur les caisses pour atteindre les barres rouges qui vous permettront d'atteindre une caisse de munitions et, plus à gauche, une éventuelle sortie [99]. Vous devez monter sur les caisses à gauche pour atteindre cette dernière. Au bout du tunnel rouge se trouve l'interrupteur de courant. Actionnez-le [100]puis revenez à la fin du tunnel utiliser votre détecteur viral pour voir où sont placés les trois gardes. Appelez l'ascenseur et empruntez-le. Vous vous retrouvez dans un nouveau tunnel. Plus loin trois gardes attendent que vous leur explosiez la tête avec le lance-grenade. Rééditez l'opération sur les autres gardes plus loin. Derrière vous, un autre ascenseur. Activez l'interrupteur et descendez. Avancez pour trouver un autre ascenseur. Remontez, faites demi-tour et prenez le pont sur la droite. N'allez pas à gauche car le tunnel s'écroule. Après le deuxième pont, trois hommes vous attendent. Le M79 leur convient tout à fait. La salle de contrôle se trouve plus loin [101]. Activez les trois interrupteurs et sauvegardez.

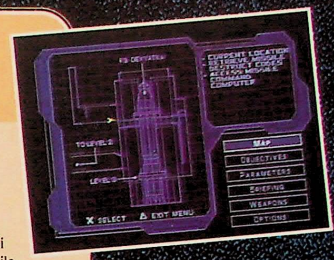
MISSION 19 : DANS L'OBSCURITE DU TUNNEL

Objectif : trouver le silo.

Vous voilà dans un beau pétrin. Vous voyez la barre rouge ? Il faut vous y accrocher [102] et, une fois au bout, vous laisser tomber. Ca fait peur, je sais. Regardez vers le bas pour atterrir sur d'autres poutres et continuez jusqu'en bas. Quand il fait trop sombre pour voir ce qui se passe plus bas, équipez-vous de la lampe torche. Une fois arrivé à destination, prenez le fusil à visée nocturne et équipez-le [103]. Quand vous aurez rejoint le pont cassé, faites attention au garde dans le trou [104]. Descendez en maintenant Croix et en appuyant sur Bas. Plus loin, remontez dès que vous le pouvez [105]. Au sommet, continuez votre route jusqu'à ce que vous croisiez un pont [106]. Prenez à droite et tout droit. Après le troisième pont un garde, bientôt rejoint par quatre de ses collègues, vous jette une grenade. Un comité d'accueil [107] chaleureux qui vous rendra la tâche bien difficile.



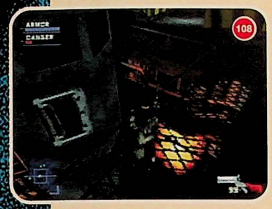
MISSION FINALE : LE SILO DU MISSILE



Objectifs :

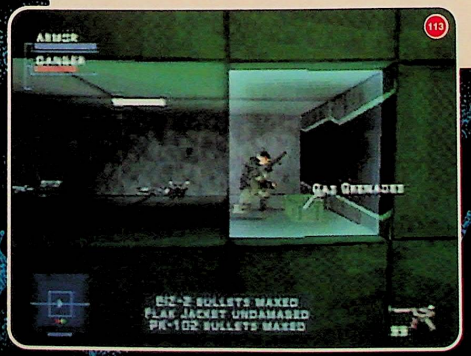
- **Retrouver les codes de destruction du missile;**
- **Accéder à l'ordinateur de commande du missile.**

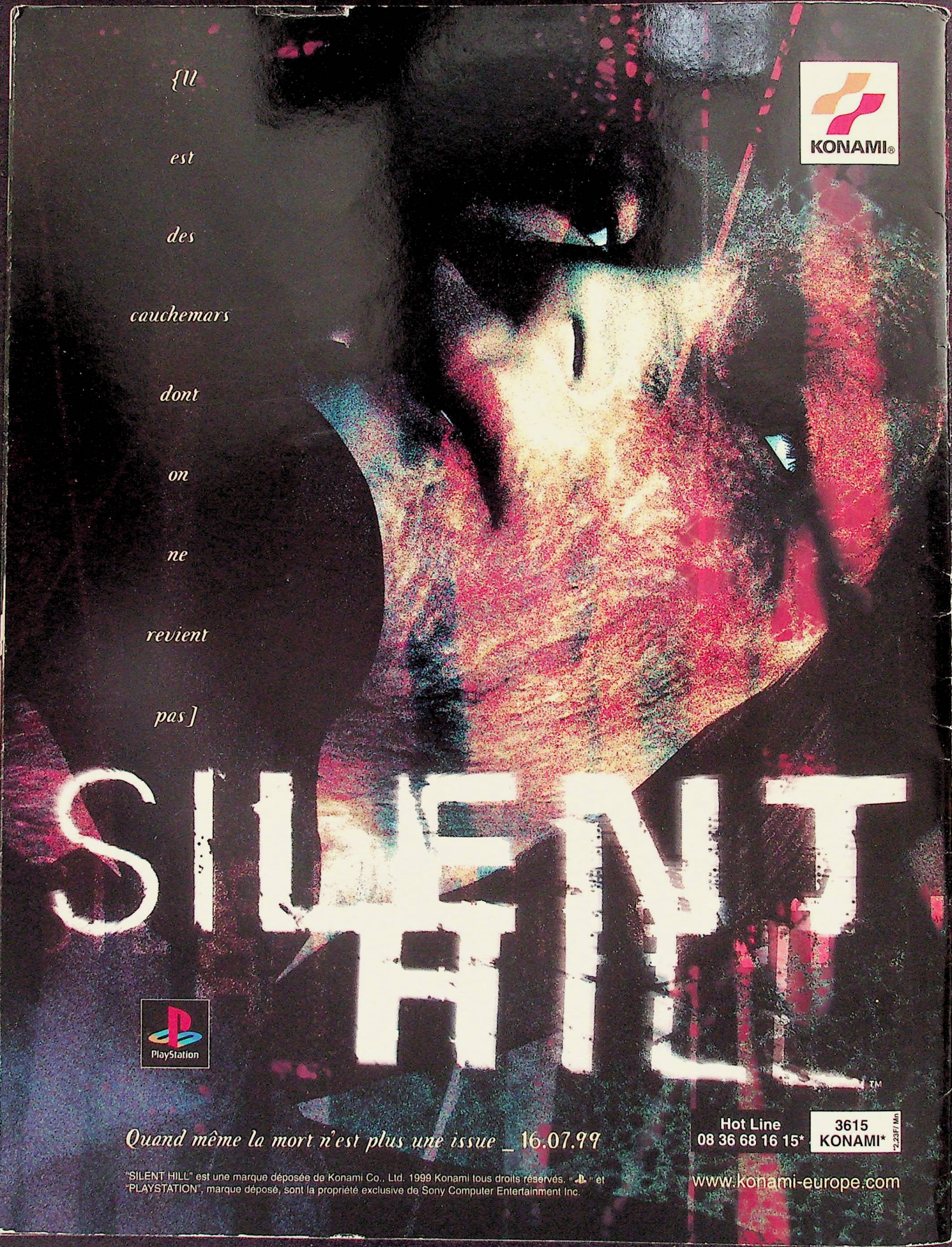
Vous devez atteindre le troisième étage avant la mise à feu du missile ou la mission échouera. Si vous avez besoin d'énergie, retournez-vous en faisant attention au garde caché derrière le missile. Vous serez aussi canardé par en dessous. Servez-vous du M79 et tuez les gardes d'un seul coup [108]. Attention, ne tirez pas trop prés du missile. Allez ensuite emprunter l'ascenseur derrière le missile. Une fois au deuxième, grimpez à la barre sur la gauche, montez encore et désactivez le missile [109]. Tout de suite après, tournez à droite et faites une roulade pour sortir avant que la porte ne se ferme [110]. Méfiez-vous des gardes dans le couloir. Au bout, vous arrivez dans une grande salle avec des scientifiques [111]. Tuez le garde et occupez-vous d'eux ensuite. Actionnez la porte. Dans la salle informatique suivante, utilisez le M79 sur les gardes postés derrière les baies vitrées. Vous trouverez l'accès aux commandes du missile tout au fond, à l'extrême gauche de la salle [112]. Vous devez enfin détruire Rhoemer.



Objectif ajouté : détruire Rhoemer.

Pour cela, vous devez le fuir dans un premier temps et grimper ensuite dans l'espace vitré de gauche pour prendre des grenades de gaz [113]. Pas la peine de descendre, restez en haut pour en envoyer un échantillon à notre ami. Et ce sera fini [114] !




{Il
est
des
cauchemars
dont
on
ne
revient
pas]
KONAMI®
SILENT HILL™
PlayStation
Quand même la mort n'est plus une issue _ 16.07.99
Hot Line
08 36 68 16 15*
3615
KONAMI*
*2.23F/Mn
"SILENT HILL" est une marque déposée de Konami Co., Ltd. 1999 Konami tous droits réservés. " " et "PLAYSTATION", marque déposé, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
www.konami-europe.com